EDIÇÃO DE 6º ANIVERSÁRIO

SUPER PROMOÇÃO: CONCORRA A UM DREAMCAST E MAIS DE 150 PRÊMIOS

GAMERS

ANO VI
NÚMERO 41
R$ [illegible]

escala

PROGAMES

AGORA COM MAIS PÁGINAS
68 PÁGINAS
R$ 2,90
PELO MENOR PREÇO

A FORÇA ESTÁ NOS GAMES!

STAR WARS
EPISÓDIO I

THE PHANTOM MENACE E RACER:
A FEBRE DOS CINEMAS
AGORA NO NINTENDO 64, PLAYSTATION E PC

ACE COMBAT 3
electrosphere

COMBATES DE ARREPIAR NESTA ÓTIMA SEQÜÊNCIA DA NAMCO

DYNAMITE DEKA 2

ACE COMBAT 3

ROLLCAGE

STAR WARS RACER

GAME NEWS

PREVIEWS DE RESIDENT EVIL 3, WILD ARMS 2nd IGNITION, TEKKEN TAG TOURNAMENT, DONKEY KONG 64 E CONFIRA TAMBÉM TUDO SOBRE A E³

ISSN 1413-1471

A Revista Gamers
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (011) 266-3166
Fax.: (011) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor: Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: Alex Magno, André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas Tel.: (011) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Colaborador: Renato da Silva Siqueira
Ilustração de capa: Opera Graphica
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 1413-1471

TUDO NOVO!

Computadores evoluem, carros evoluem, bebês evoluem... E revistas evoluem! E a Gamers é a prova disso. Em menos de seis anos a revista passou por uma série de reformas. Com um início humilde, sob o nome de Revista Progames, batalhamos no impiedoso mercado de publicações sobre jogos antes de alcançar o que temos hoje: o reconhecimento de nossos esforços pelo exigente público que é o brasileiro. Nesse tempo, vimos revistas nascerem, crescerem e morrerem, sem antes alcançar o objetivo. Por isso, estamos orgulhosos do que nos tornamos. Muitas mudanças aconteceram durante estes seis anos. Capas, seções, enfoques... Mesmo nossa equipe se modificou bastante. Felizmente o espírito de levar o que existe de melhor no extenso universo dos games se mantém o mesmo.

E, com a chegada de nosso aniversário, é você quem recebe os presentes. E preparamos vários. Primeiramente, uma completa mudança no visual, dando um ar mais arrojado à Gamers. Você também notará algumas mudanças nas seções — tornando-as mais eficientes para consultas e mantendo a qualidade que você já conhece — e no próprio número de páginas, que passou a 68! Em segundo, elaboramos uma pesquisa para saber o perfil de nossos leitores, e também o que cada um está achando da revista. Com isso, pretendemos melhorar cada vez a sua Gamers. De quebra, respondendo à pesquisa, você concorre a uma porção de prêmios: vários CDs de multimídia, revistas, um Neo Geo CD e até mesmo um Sega Dreamcast. E se você ainda não está satisfeito, tem também jogadas bônus para gastar nas lojas Sports Arcades, DE GRAÇA (veja os regulamentos no final da revista)!

Claro que com todo este refinamento no visual, promoções e aumento de páginas deveria também haver uma mudança no preço. E teve! Agora a revista passa a custar apenas R$ 2,90. Toda a qualidade que você sempre teve, por um preço mais barato.

Bom, mas vamos à revista! O destaque desta edição vai para Star Wars Episode I, que aparece em quase todos os sistemas, indo desde o The Phantom Menace (para PC e o preview para PS) até o Racer (PC e N64). Na novíssima seção Game News você confere uma cobertura completa da E³, além dos previews mais quentes do momento. Para Dreamcast trazemos Redline Racer e Dynamite Deka 2, corrida e pancadaria de primeira. O PS brilha com Shadow Madness, Guardian's Crusade, Ace Combat 3 Electrosphere e outros, sem mencionar a continuação de nossa detalhada estratégia para o famoso Final Fantasy VIII. Já o N64 vem com seus monstrinhos de Pokémon Stadium 2. Tudo isso e muitas outras atrações.

Anos de amadurecimento, sempre expandindo nossa família (como a Gamers Pró-Dicas, a Gamers Book e a Gamers Especial), mantendo nossa fama de "a mais informativa do país" e nos atualizando. Esta é a nossa ideologia. Conseguiremos chegar à perfeição? É algo que somente o tempo dirá.

ERRAMOS

Ainda a tempo, antes de começarmos com os erros da edição passada, corrigiremos um desta mesma. Ainda bem que deu para reparar a mancada antes do fechamento da edição. Vamos lá: na seção Pró-Dicas, página 22, no game Star Wars: Episode I - Racer para Nintendo 64, a dica para Turbo Boost saiu com um pequeno errinho. Ao invés de segurar ↑ e apertar A ANTES do narrador dizer 1, você deve fazer isso um pouco DEPOIS. Corrigido o equívoco desta, vamos para a edição passada. Na revista anterior, apesar da quantidade de erros de ortografia e digitação acima da média, os erros "cabulosos" não marcaram presença. Para não dizer que não erramos, na matéria de Bust A Move 2 para Playstation, página 43, esquecemos de mencionar que a personagem Pink também não está mais presente. Fora isso, nada de grave. Esperamos diminuir cada vez mais o espaço da errata com esta nova fase.

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.

Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

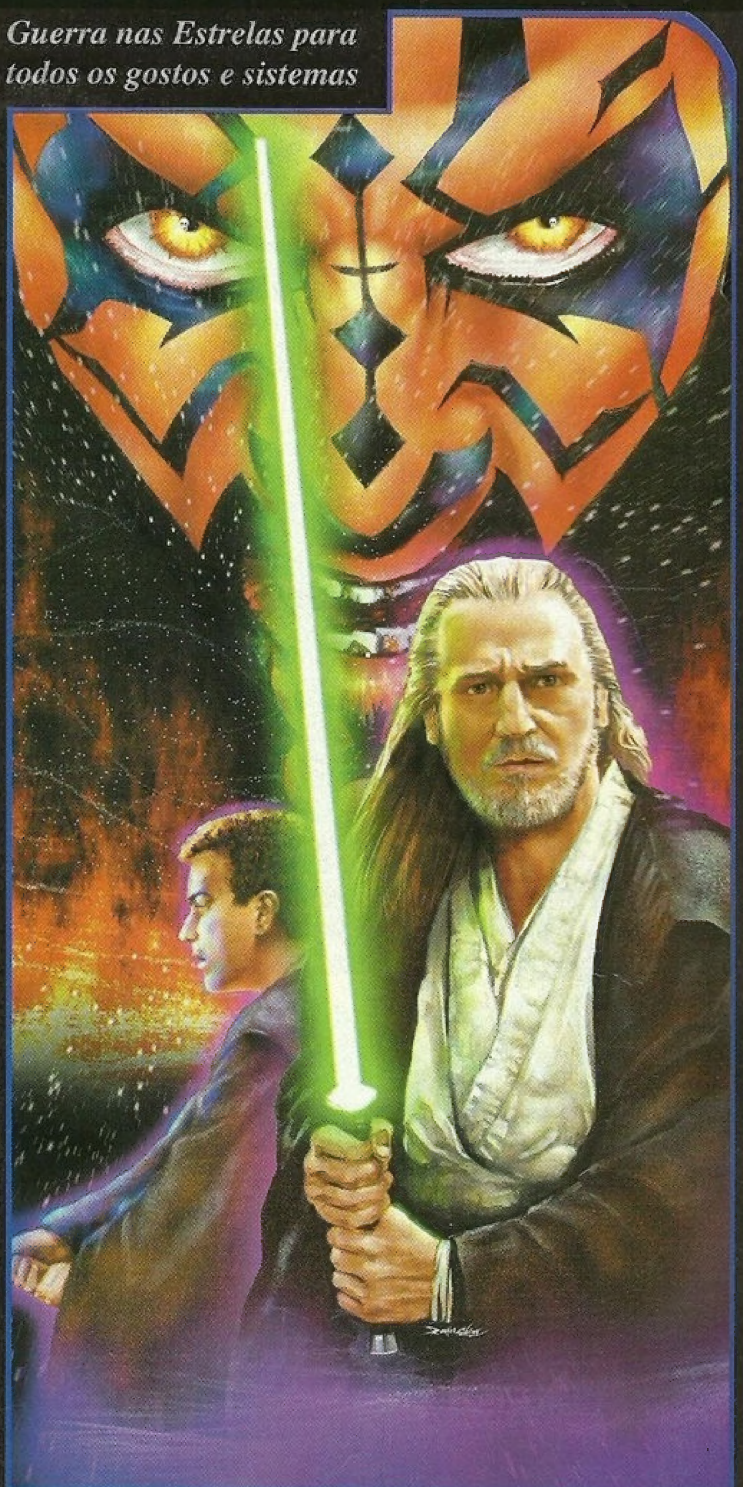
A NOVA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nova cotação, mais compacta que a anterior, mas ainda trazendo a mesma quantidade de informações e de forma mais compreensível. Agora é fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Jogabilidade, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - Número 41

Guerra nas Estrelas para todos os gostos e sistemas



Star Wars Episode I- Racer e Star Wars Episode I - TPM

Página 56 (PC)
Página 57 (PC)
Página 58 (N64)

SEÇÕES

GAME NEWS

Página 07

Especial: Electronic Entertainment Expo 07
Excite Bike 64 11
Road Rash Unchained 11
Resident Evil 3: Nemesis 11
Tekken Tag Tournament 12
Street Fighter EX 2 Plus 12
Dew Prism 12
Perfect Dark 13
Street Fighter Zero 3 13
Resident Evil Code Veronica 13
Wild Arms 2nd Ignition 14
Donkey Kong 64 14
Castlevania Ressurrection 14
Star Wars Episode I - Phanton Menace 15
Rapidinhas 15

ESPAÇO DO LEITOR

Página 17

Record 17
Cartas 17
Feras do Traço 20

PRÓ DICAS

Página 22

Star Wars: Episode I Racer 22
Magic Knight Rayearth 23
Option Tuning Car Battle 2 23
Crisis City 23
Gran Theft Auto: London 1969 23
Ehrgeiz 24
Toca Touring Car 2 24
Beetle Adventure Racing 25
Star Wars: Episode I Racing 25

Game Shark 26
Super Smash Bros. 26
Bust A Move '99 26
Star Soldiers 26
Bomberman Fantasy Race (am) 26
Street Fighter Alpha 3 26
Legend of Legaia 26

ÍNDICE

GAME NEWS
ESPAÇO DO LEITOR
PRÓ DICAS
MULTIMÍDIA
FLASH GAME

DC

Página 28

Redline Racer 28
Dynamite Deka 2 30

A pancadaria corre solta nesta ótima seqüência de Dynamite Deka

PLAYSTATION

Página 34

Shadow Madness 34
Final Fantasy VIII 35
Guardian's Crusade 44
Alexey Lala's International Soccer 46
Puma Street Soccer 46
NCAA March Madness 99 47
UEFA Champions League Soccer 47
Ace Combat 3: Electrosphere 48
Rollcage 50
Gran Theft Auto 2: London 1969 52
FLASH GAME Eliminator 54
FLASH GAME Big Air 54
FLASH GAME Sports Car Supreme GT 54
FLASH GAME Rogue Trip: Vacation 2012 54
FLASH GAME Hugo 55
FLASH GAME Castrol Honda Super Bike W. C. .. 55
FLASH GAME Speed Freaks 55

Mais monstros, mais modalidades, mais diversão

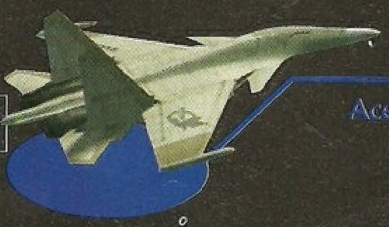
Continuação de nossa detalhada estratégia, com traduções, status de inimigos e muito mais

Uma alucinante corrida em que o chão não é o limite

N64

Página 58

Star Wars: Episode I Racer 58
Pokémon Stadium 2 62



A ressurreição triunfal de um dos primeiros games para Playstation

Ace Combat 3: Electrosphere 48

MD

Página 55

FLASH GAME Yu Yu Hakusho: Sunset Fighters .. 55

Game news

ESPECIAL - ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO - COBERTURA COMPLETA

A fachada da Electronic Entertainment Expo, dias antes de tudo começar

E abram-se as cortinas!

Realizada anualmente, a Electronic Entertainmente Expo — ou simplesmente E³ — é a maior das feiras de entretenimento eletrônico conhecida no mundo ocidental. Reunindo não só as gigantes do mundo de games para computadores, como a Blizzard (responsável pelo colossal Diablo) e a ID (com seu novíssimo Quake 3 Arena), mas também os colossos dos games, a E³ sempre foi rodeada de empresas. Entretanto, pode-se dizer que em 99 essas foram ainda mais surpreendentes. A primeira delas, com certeza, foi o renascimento da confiança do público norte-americano na Sega, uma vez que o **Sega Dreamcast** foi considerado a "máquina do evento", sendo elogiado por todos os seus aspéctos. **Soul Calibur**, da Namco, foi o mais aclamado pelos jogadores, o que já indica uma boa aceitação do console antes mesmo de seu lançamento. Isso sem mencionar a grande quantidade de títulos apresentados para a nova plataforma da Sega que receberam grande destaque, como a conversão fiel e sem load times de **Marvel Vs. Capcom** e **Power Stone**, o modo Final Fight de ser de **Dynamite Deka 2**, a atmosfera sombria de **D2** (que, aliás, perdeu aqui a fama de Clone de Resident Evil), a suavidade de movimentação de **Resident Evil Code Veronica**, além dos primeiros games americanos, como as pancadas de **Ready 2 Rumble** e a perfeição de **NFL 2000**. Esta era a última chance da Sega de se redimir diante dos americanos. Se ela tivesse desperdiçado esta E³, era adeus à empresa. Mas os 46 jogos em seu estande mostraram que a oportunidade foi mais do que aproveitada.

Outra surpresa foi a presença ao vivo do **Playstation 2 (PSY)**, em um demo jogável de uma versão especial de Gran Turismo. Apesar de não existir design algum e de ser controlado pelos periféricos do atual 32-bit da Sony, o console também impressionou pela capacidade gráfica de seus demos em demonstração, como a cena da Dança de Final Fantasy VIII e o desfile de Reiko, de Ridge Racer Type 4. Mesmo assim, nenhuma nova informação foi liberada.

Ainda com a Sony, o destaque para Playstation foi para a qualidade dos títulos apresentados, ainda mantendo o console no páreo diante das plataformas de nova geração. **Final Fantasy VIII**, da Square, estava quase completamente traduzido, prometendo estourar o mercado de RPGs deste meio de ano, ao lado do lançamento de **Star Ocean** (da Namco, correspondente ao Star Ocean Second Story japonês) e **Thousand Arms**, considerado o mais ambicioso projeto da Atlus, sendo já um ucesso no Japão tendo horas de diálogos falados e gráficos mesclando Sprites e polígonos. **Resident Evil: Nemesis** e **Dino Crisis** foram os pontos máximos da Capcom para o PS, enquanto **Un Jammer Lammy** arrebentou o som de todos os outros estandes e **Spyro The Dragon 2** fez a festa para os mais jovens (apesar da feira não aceitar menores de 18 anos). **Crash Team Racing**, num estilo bem Mario Kart de ser, foi o destaque na velocidade, juntamente com o realismo de **Gran Turismo 2**. O ponto negativo vai para **Ape Scape**, game onde você usa somente os dois analógicos do Dual Shock, que estava sendo distribuído gratuitamente aos visitantes da última TGS japonesa, mas que será vendida no ocidente.

Por parte da Nintendo, a supresa maior foi a divulgação oficial em conferência guiada por Howard Lincoln do **Project Dolphin**, antes conhecido como Project Nintendo 2000, o novíssimo console da empresa, que se utilizará de DVDs e promete concorrência acirrada com o Sega Dreamcast e o PSY da Sony. Os destaques principais para o N64 foram unânimes: o anunciamento de **Donkey Kong Country 64** (nome provisório), o primeiro game que se utilizará obrigatoriamente do cartucho de expansão do console para melhorar a animação; a apresentação de **Perfect Dark**, um dos mais antecipados títulos da Rare, que promete desbancar seu GoldenEye 007 no gênero de tiro em primeira pessoa; a presença do 64DD japonês, com o **Mario Artist**, seqüência do Mario Paint do SNES, que será convertido para cartucho nos States; e por último o lançamento de **Pocket Monster Stadium** (correspondente à segunda versão japonesa, que você confere nesta edição).

Os Jogos da Feira

A quantidade de jogos nesta edição da E³ foi assustadora. Um grande número de produtoras trouxeram uma verdadeira avalanche de títulos, tornando esta uma das recordistas dos últimos anos. Foram mais de cem games, variando em gêneros e plataformas. Abaixo trazemos uma pequena listagem da maioria dos games que apareceram no salão de exposições em Los Angeles.

3DO: Crusaders of Might and Magic, High Heat Baseball 2000, Army Men Sarge's Heroes, Army Men Air Attack, Vegas Games 2000
989 Studios: NFL Extreme 2, Twisted Metal 4, Jet Moto 3, Xena Warrior Princess, Okouden, Bust A Groove 2
ASC Games: Jeff Gordon Racing, TNN Hardcore 4x4 II
Acclaim: Shadowman, RC Revolt, South Park, Armorines, WWF Attitude, Jeremy McGrath Supercross 2000
Accolade: Test Drive 6, Test Drive Off Road 3, Test Drive: Cycles, Demolition Racer
Activision: Quake 2, Vigilante 8: Second Offense, Space Invaders, Tony Hawk's Pro Skateboarder, Wu Tang Clan, X-Men, Toy Story II, Nightmare Creatures II
AGETEC: R-Type Delta, Bass Landing, Rising Zan, Clock Tower II, Fighter Maker, Echo Night
Atlus: Thousand Arms, Bomberman Fantasy Race, Tail Concerto
Bandai: Macross Digital
Capcom: Dino Crisis, Resident Evil: Nemesis, Trick 'n Snowboarding, JoJo's Venture, The Misadventures of Tron Bonne
Crave: Jade Cocoon, Shadow Madness
EA Sports: Madden NFL 2000, Tiger Woods PGA 2000, Knockout Kings 2000, Nascar 2000, NCAA Football, NHL 2000, NBA Live 2000, Formula 1 2000, FIFA 2000
Eidos: Fear Factor, Omikron, Legacy of Kain: Soul Reaver, Urban Chaos, Saboteur, Fighting Force 2
Electronic Arts: Warpath: Jurassic Park, Hot Wheels, Sled Storm, Tomorrow Never Dies, Road Rash 2000, Medal of Honor, WCW Mayhem
Fox Interactive: Die Hard Trilogy 2, Croc 2, Alien Resurrection, Planet of the Apes, Fox Sports NHL Championship 2000, Fox Sports Pro Basketball 2000

GT Interactive: Animorphs Driver, 40 Winks
Hasbro: Scrabble, Q*bert, Missile Command, Worms Armageddon, Action Man, The Next Tetris, Pong, Cat Dog, Glover
Infogrames: Bugs Bunny Lost in Time, Viper, Mission Impossible, Test Drive: Le Mans, Eagle One, V-Soccer
Interplay: Carmageddon 2: Carpocalypse Now, Wild Water World Racing
Konami: NHL Blades of Steel 2000, NBA In the Zone 2000, Major League Soccer 2000, Fisherman's Bait 2, Konami Rally, Vandal Hearts 2, Suikoden 2, Soul of the Samurai, Konami Arcade Classics, Metal Gear Solid VR Special Edition
Lucas Arts: Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, Star Wars Episode 1: Racer, Indiana Jones and the Inferno Machine
Mindscape: Panzer General, Chessmaster Millenium, Rat Attack
Midway: Blitz 2000, Ready 2 Rumble, Jackie Chan Stuntmaster, RC Stunt Copter, Gauntlet Legends
Midway: Arcade 12 Pack, Hydro Thunder
Namco: Ace Combat 3, Ridge Racer Type 4, Pac Man World 20th Anniversary, Dragon Valor
Natsume: Reel Fishing
Psygnosis: Colony Wars Red Sun, Destruction Derby 3, Rollcage Extreme, Wipeout 3, Team Buddies, Motocross Madness, G-Police 2
Rockstar/Take 2: Grand Theft Auto 2, KISS: Psycho Circus, Railroad Tycoon 2, Thrasher: Skate and Destroy, Darkstone, Spec Ops
Sony: Spyro The Dragon 2, Crash Team Racing, Gran Turismo 2, Bloody Roar 2, Um Jammer Lammy, Disney's Tarzan, Tiny Tank, Grandia
EA Square: Final Fantasy VIII, Final Fantasy Anthology, Chocobo Racing, Saga Frontier 2
THQ: Danger Girl, Shao Lin, Bass Fishing Classic: Championship Edition, Ultimate 8 Ball, Brunswick Circuit Pro Bowling, Rugrats 2
Titus: Evil Zone, Superman, Blues Brothers 2000, Top Gun
Tecmo: Monster Rancher 2, Gallop Racer, Ninja Gaiden
Ubi Soft: Rayman 2, All Star Tennis, Monaco Grand Prix
Working Designs: Lunar: Complete, Silhouette Mirage, Lunar: Eternal Blue, Slayer's II

Os Estandes

As minas dos estandes...

Diferente da TGS, onde uma grande parte do público comparece vestido a rigor, fazendo parte do espetáculo, os estandes da E³ são os principais astros do evento. E este ano não foram excessão.

...e o Pikachu!

A Sega, a Sony e a Nintendo, como de costume, foram as empresas que mais ocuparam o espaço da ala correspondente do salão, com seus megalossais estandes, comportando muitos dos principais destaques da feira, acompanhadas por softhouses do naipe da Capcom e da Eidos.

Como de costume, trazemos o que rolou nos melhores estandes do lugar. Assim sendo, vamos a eles!

Sega

Inegável dizer que a festa era somente dela. A Sega, diferindo-se da última edição da E³, teve um dos maiores estandes da feira, sendo também uma das mais visitadas. Além de revelar vários planos (como o início do desenvolvimento de **Virtua Cop 3**, para a placa Naomi), a Sega of America divulgou uma série de informações — bastante agradáveis, diga-se de passagem — sobre o lançamento do Sega Dreamcast nos States, marcado para dia 9 de setembro deste ano. Primeiramente, o console será lançado em um único modelo, vindo com o modem de 56K. Em outras palavras, não haverá a opção de um pacote não contendo o periférico, como era especulado anteriormente. Em compensação, o preço será exatamente aquele informado: 199 dólares, um preço bastante acessível ao mercado.

Em segundo, foi anunciada a chegada de mais três softhouses para o time de desenvolvimento da nova plataforma. A Ubisoft Entertainment, a ASC Games e a Fox Interactive agora somam-se ao grande leque de produtoras, que inclui gigantes como a Capcom, Namco, Konami, Midway e GT Interactive, além de outras menores, como Acclaim, Accolade, Take 2, THQ, Hasbro Interactive, Mindscape, Interplay e Micropose.

Os demos jogáveis de Shen Mue

Por fim, mas não menos importante, atualizou oficialmente a lista dos games que estarão disponíveis durante o lançamento do console no ocidente. Algo comum, não fosse um detalhe: o DC será lançado com um recorde de quinze jogos! Isso garantirá aos jogadores uma possibilidade de opção muito maior tanto em relação a gêneros quanto a títulos. Por parte da Sega teremos **Sonic Adventure**, com novas vozes e muito mais, marcando a chegada do porco-espinho mais famoso do mundo aos EUA; **Virtua Fighter 3tb**, do time AM2, trazendo a "quarta" (mais exatamente uma 3 ½) versão da série ao DC; **NFL 2000** e **NBA 2000** (nomes provisórios), de futebol americano e basquete, respectivamente; **The House of The Dead 2**, mesclando zumbis famintos e tiros, que estave presente na feira mas sem a DC Gun, o que irritou a muitos dos presentes; e **CART Racing**, corrida, com gráficos em alta resolução e possibilidade de equipar seu cart da forma que preferir.

A estréia de Ecco no Dreamcast

A Konami virá com **Airforce Delta**, onde você encarna um piloto de uma organização mercenária, tendo de cumprir várias missões e podendo evoluir seu avião de diversas formas. Da pouco conhecida Metropolis Digital temos **Armada**, game de ação com um forte apelo à ficção científica, colocando você frente a frente com a misteriosa entidade alienígena conhecida por Armada. Ele ainda virá com um mini-game para o VMU (como o VMS ficou conhecido por esses lados) que permitirá a construção de naves e personagens para serem utilizados no jogo. A Midway contribui com mais quatro títulos: **Hydro Thunder**, uma corrida criada para abalar a soberania de Wave Race 64; **Mortal Kombat Gold**, a versão exclusiva para Dreamcast com mais de vinte personagens selecionáveis e centenas de segredos; **NFL Blitz 2000**, mais um jogo de futebol americano; e, finalmente, Ready 2 Rumble, um realista título que explora o mundo do boxe. Você poderá até mesmo criar seus personagens e combos. A Capcom traz sua afamada conversão perfeita de **Power Stone**, com suas pedras mágicas e tudo mais. Já a Namco promete seu **Soul Calibur**, o game mais aclamado pelos americanos da E³ e pelos japoneses da última TGS (em outras palavras, "aquele que agradou a gregos e troianos").

No mais, o estande estava voltado completamente para o Sega Dreamcast, comportando até mesmo games de outras produtoras, como foi o caso de Power Stone e até mesmo Soul Calibur. Todos aqueles com a mesma data de lançamento do console estavam presentes, em sua maioria na versão demo. Além deles, estavam presentes também **Buggy Heat** (corrida), **Crazy Taxi** (corrida, que esteve presente somente na Naomi, mas não há dúvidas que logo chegará aos consoles caseiros), **Dynamite Cop** (a versão americana de Dynamite Deka 2, que você confere ainda nesta edição), **Bass Fishing** (o Get Bass japonês), a primeira linha de demos jogáveis (presentes na TGS) de **Shen Mue**, **SeaMan** (adventure), **Blue Stinger** (adventure, da Sting), **Redline Racing** e **Metropolis Street Racer** (ambos de corrida, sendo este último desenvolvido pelo ex-pessoal da Psignosys, permitindo a você correr em Tóquio, São Francisco e Londres), **Aero Dancing** (simulador de manobras aéreas), **Ecco the Dolphin** (o game do golfinho, originário do Mega Drive, com gráficos incrivelmente detalhados e outros elementos inovadores), **Toy Commander** (ação), **XLeration** (também corrida), **D2** (um vídeo bas-

tante curto, mostrando o avanço do time de Kenji Eno na Warp), **Blitz 2000 Snowboarding** (a novíssima versão Dreamcast de CoolBoarders), **Psychic Force 2012** (da Taito, com os lutadores voadores e com poderes psíquicos), **Maken X** (de tiro em primeira pessoa, com o Enemy e Character Designs mais originais de todos os tempos), **Frame Gride** (onde o protagonista é um grande mech carregando uma poderosa espada e outros armamentos; havia rumores de que este seria o Side Story de Virtual On para o console), **Vigilante 8: Second Offense** e outros.

Em resumo, este foi um dos melhores desempenhos da Sega nos últimos tempos na feira. Seria este um prenúncio do tão esperado reinado da Sega?

SNK

Em seu modesto estande a SNK procurava renascer no ocidente, trazendo consigo seu novíssimo portátil para o mercado norte-americano, local onde o Game Boy não tem tanta força quanto no japonês. E, pelos resultados vistos na exposição, a empresa segue os passos certos, apresentando um número considerável de visitantes. Quase todos os games ali eram voltados para Neo Geo Pocket Color, excetuando um ou outro, como **Koudelka**, para Playstation. Apesar de estar presente somente em vídeo, o jogo recebeu uma grande atenção do público por seus gráficos incríveis e pelo excelente trabalho sonoro, indo desde vozes bem dubladas até músicas de excelente naipe. Entre os títulos para o portátil podia-se encontrar uma grande variedade, indo desde puzzles, como **Bust a Move** (o de bolhas, e não uma versão de Bust A Groove), que recebeu algumas críticas a respeito do tamanho das bolhas, um pouco pequenas demais na tela de cristal líquido, e **Puyo Puyo**, bastante elogiado pelas capacidades de Multiplayer, como dois NGPCs ligados; passando por outros não tão puzzles assim, como Crush Roller, onde você controla uma bolha de tinta que deve pintar uma rua enquanto escapa das bolhas más, parecendo infantil à primeira vista, mas com uma grande diversão; até esportes, com o **Neo Geo Cup '98 Plus**, uma versão melhorada do Neo Geo Cup '98, com vários times à sua disposição, apesar dos jogadores serem muito grandes na pequena tela. Contudo, foram os games de luta que dominaram os pequenos consoles. **Fatal Fury 1st Combat** e seus nove personagens impressionaram pela quantidade de detalhes, facilidade de execução de comando e velocidade, sendo um dos mais procurados no estande. **Samurai Shodown 2** também agradou, talvez até mais que FF1stC, devido às suas novidades em relação aos especiais e poderes vindos de cartas (como as gemas de Marvel Super Heroes). E, no rastro destes dois títulos, **Metal Slug 1st Mission**, com gráficos um pouco menos trabalhados mas sem o slowdown da máquina, o que garante a ação incessante dentro dos tanques, aviões e até mechs batizados de Metal Slug.

Koudelka (para PS) impressionou em vídeo

Square

Seguindo o exemplo das edições passadas da E³, a Square trouxe seu modesto estande repleto de títulos de peso, o que garantiu um grande contingente de visitantes. Além disso, "estilo" foi a palavra de ordem no lugar. O estande reproduzia um pequeno teatro, com cerca de 50 mesas, tendo cada um pequeno aparelho de televisão e um certo lançamento da empresa, em vídeos ou demos jogáveis. Todas ligadas a um telão principal, com um palco sob ele, onde foram apresentados vários dos futuros lançamentos da softhouse, o que incluiu Final Fantasy Antology e Parasite Eve 2 (veja em rapidinhas para maiores detalhes quanto a este último). Fora isso, vários estandes menores externos, apresentando uma versão já bastante avançada em traduções (todo o menu, excetuando algumas áreas do tutorial; boa parte dos diálogos, apesar de estarem ainda muito formais para um game da Square; seqüências de batalha e outras, como a chegada da Garden de Balamb no Fisherman's Wharf / Horizon) de Final Fantasy VIII, permitindo a você jogar estando rodeado por modelos dos personagens em tamanho real. Saga Frontier II também esteve presente, mas não foi uma constante, uma vez que o público americano já trazia receios em relação à horrível primeira versão do game.

No mais, Chocobo Racing, Ehrgeiz e Chocobo's Dungeon 2 fizeram a festa dos jogadores. Outros games previstos para a feira, como Racing Lagoon e CyberOrg, estiveram inexplicavelmente ausentes mas, ainda assim, a Square não decepcionou seus fãs.

TECNOFAX GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ACESSÓRIOS
VENDA
COMPONENTES
TROCA

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil
via SEDEX
Inclusive p/consertos
Pagamento facilitado

TECNOFAX

Agora com novo endereço:
Rua Santa Ifigênia, 256
3º Andar - Conj. 31
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Fone/Fax: (011) 222-1471
www.tecnofax.com.br

Nintendo

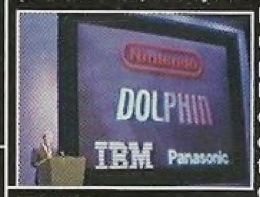
Um dos maiores índices de games por metro quadrado do local. O gigantesco estande da Nintendo poderia ser classificado desta forma, não fosse a performance estupenda da Sega na feira. E, como não poderia deixar de ser, o N64 governou essa parte da E³. O logotipo da empresa, sobrevoado por um Pod Racer de **Star Wars Episode I - Racer**, anunciava seu principal lançamento, demonstrado dentro de uma imensa caverna.

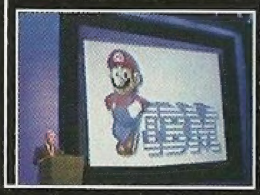
Além deste, a Nintendo ainda trouxe uma série de games impressionantes, como **Jet Force Gemini** que, apesar de pesadas críticas recebidas quanto aos gráficos e diversão, conseguiu agradar por seu jeito Megaman Legends de ser. **Pokémon Stadium**, a versão americana de Pokémons Stadium 2, para a surpresa de muitos, conquistou o público americano, impulsionando também o original **Pokémon Snap**, onde você deve tirar fotos dos montrinhos, como Pikachu e Jigglypuff. **Eternal Darkness**, desenvolvido pela Sillicon Knights, também chamou muita atenção por sua ambientação medieval e por seus gráficos limpos. Mas, entre todos aqueles trazidos, o mais avassalador de todos fora, sem dúvida alguma, **Donkey Kong 64**. Com gráficos estonteantes (chegando a deixar Banjo-Kazooie no chinelo em alguns pontos) e a movimentação mais perfeita já vista no N64, foi um dos mais concorridos no estande. Em compensação, uma das maiores decepções foi **Super Mario Adventure**, antes chamado de Super Mario RPG 2. Com gráficos extremamente fracos, este mais parecia um título no naipe de Super Mario Lost in Time ou Mario is Missing.

Houve até mesmo uma inesperada aparição: o 64DD, projeto considerado morto há tempos. Ele estava presente apenas para demonstrar o game entitulado Mario Artist, a seqüência direta de Mario Paint, para SNES. O game nem tão interessante era, apesar de aproveitar bem as capacidades de animação e até mesmo a Game Boy Camera, mas o fato do jogo estar rodando no 64DD apenas confirma que o periférico já está em sua fase final de desenvolvimento, sendo brecado somente pela empresa. Mesmo assim, a Nintendo of America fez questão de re-afirmar que o 64DD não será lançado nos States, sendo Mario Artist convertido para cartuchos.

Em conferência fechada, ainda houve a apresentação de Perfect Dark, a união perfeita entre GoldenEye 007 e Unreal, pela primeira vez em funcionamento no N64, revelando toda a força da Rare em criar games de tiro em primeira pessoa. Você pode conferir mais sobre o título mais adiante, ainda na seção Game News.

Claro que, apesar de tudo isso, não poderia faltar também uma conferência sobre os lançamentos futuros. Diferentemente das edições anteriores da E³, onde a Nintendo aproveitava para apresentar também todos os games do estande, este ano ela preferiu restringir mais seu panteão de apresentações. Entre os apresentados estavam Star Wars Episode I - Racer, com a presença do pequeno Jake Loyd, o ator que interpreta Anakin Skywalker no filme; Jet Force Gemini, Donkey Kong 64, etc. Em seguida, foi a vez do Game Boy Color, que terá cerca de 50 títulos lançados até o final deste ano, com grande contribuição por parte de seus Pokémons. Por fim, Howard Lincoln, presidente da Nintendo of America, torna-se o mestre de cerimônias para apresentar oficialmente um dos mais bem guardados segredos da empresa: a natureza real do projeto Nintendo 2000, o super-secreto console de última geração da grande N. Sob o codinome de Dolphin ("golfinho"), a nova plataforma será lançada no Natal de 2000, tendo como parceira a toda poderosa International Bussiness Machines, ou simplesmente IBM. A gigante da computação produzirá o processador central do Dolphin, batizado de Gekko. O processador é uma melhoria dos chips utilizados atualmente nos Power Macintosh, rodando a 400Mhz. O processador gráfico fica por conta da ArtX, já em estágios bastante avançados de desenvolvimento, enquanto a titã japonesa Matsushita garantirá a produção do drive de DVD, mídia utilizada pelo console (a abolição dos cartuchos fez com que toda a platéia aplaudisse a decisão). Segundo Lincoln, este será o video-game da próxima geração, "rápido, poderoso e barato", sendo mais do que nunca dirigido ao mercado consumidor.





A cartada da Nintendo contra o Sega Dreamcast e o Sony PSY foi dada. As três gigantes retornam ao mercado com toda a força. Os prenúncios se elevam e uma nova guerra pelo mundo dos games torna-se mais e mais eminente...

Sony

O estande da Sony reuniu uma série de empresas dentro de seu imenso espaço, indo desde a Eidos e seu **Tomb Raider** até a Game Arts e o renomado **Grandia**. Por isso mesmo, a empresa foi a segunda melhor performance da E³. E a tonelada de games para PSX ali não deixava que essa informação fosse negada.

Por parte da própria Sony tínhamos **Ace Combat 3 Electrosphere**, o renascimento do primeiro simulador de combate aéreo do Playstation, que você confere ainda nesta edição; **CrashTeam Racing**, uma versão extremamente divertida da série onde somam-se a estupidez natural de Crash e a velocidade de Mario Kart, com vários Power Ups e outros detalhes; Ape Escape, game onde você utiliza somente os dois analógicos do Dual Shock, mas que teve como ponto-negativo o fato de estar sendo distribuído gratuitamente durante a última TGS, diferentemente daqui; **Gran Turismo 2**, uma das mais esperadas seqüências de games de corrida para o PSX, estando à disposição do público em um demo jogável bastante completo; **Omega Boost**, com toda a liberdade de movimentação, tiros para todos os lados e ação frenética, mesclando Panzer Dragoon e Colony Wars (que, aliás, você pôde conferir na edição 40 da Gamers); e **Spyro The Dragon 2**, com gráficos muito melhorados em relação ao seu predecessor e uma novíssima aventura. No mais, a versão americana de **Bloody Roar 2** (da Hudson); **Um Jammer Lammy**, da Masaya Matsuura, que arrebentou como game de melhor som de toda a exposição; **Star Ocean** (correspondente à 2nd Story japonesa, da Enix), já em fase de lançamento durante o evento, impressionando pelos mais de 80 finais possíveis; e tantos outros.

Uma das maiores surpresas no estande foi a presença do PSY em funcionamento, com um demo de Gran Turismo, além das demonstrações mostradas durante o anunciamento oficial. Entretanto, pouca foi a atenção que conseguiu exercer. Seria este um sinal de que a Sony está perdendo a preferência?

GAMERS · GAME NEWS · NINTENDO 64

EXCITE BIKE 64

Nintendo

Corrida - N/A

Previsto para dezembro de 99 nos EUA

EXPECTATIVA: ★

Os mais veteranos devem se lembrar daquele game de motocross para o Nintendinho, de scroll lateral, um dos primeiros em que você podia criar seus próprios circuitos. Bons tempos como aqueles não voltam mais, certo? Errado! Sendo considerado uma das surpresas em video da E³, este antigo título renasce, desta vez no Nintendo 64. Com um tratamento visual completamente novo, gráficos poligonais bastante suaves, diversos ângulos de câmera e uma sensação de velocidade bastante alta, o game traz de volta vários dos elementos que levaram à loucura os mais antigos, em especial o tão afamado editor de circuitos, que permitirá ao jogador criar pistas com vários saltos, rampas e tudo mais, em cenários variando de montanhas até ruas, passando por estádios (com trens em movimento!) e desertos. Outro destaque vai para a animação das quedas, saltos e batidas, bastante realistas e suaves que, somado aos vários pontos de visão, tão todo um charme às corridas. Isso tudo com uma grande variedade de motos para se escolher e a possibilidade de se competir com até quatro amigos ao mesmo tempo. Em outras palavras, Excite Bike 64 trará toda a emoção do game original com um grande explendor dos gráficos em alta resolução do N64.

GAMERS · GAME NEWS · SONY PLAYSTATION

ROAD RASH UNCHAINED

Electronic Arts

Corrida - CD

Sem previsão de lançamento

EXPECTATIVA: ★★

Depois da decepção que fora Road Rash 3D, para Playstation, a Electronic Arts entendeu que não é a quantidade de armas ou a força dos socos que faz um game que mereça ser encaixado na série Road Rash (bom, não "só" com isso...). Assim, preparam sua redenção: Road Rash Unchained, apresentado com sucesso na E³. Com uma maior ênfase na velocidade e no realismo, RRU parece ser a versão que definitivamente embarcará o Playstation no mundo de Road Rash. Uma das maiores novidades aqui é o grande número de modos de jogo adicionados, dos quais o "Seja o Policial" (de objetivo óbvio: montar em sua moto e correr atrás de delinqüentes de duas rodas) merece grande destaque, seguindo a tendência dos games de corrida da EA (entenda-se: Need for Speed). No 1 Player Mode, você escolhe uma gangue (que agora diferem umas das outras em armas, ataques, motos e outros mais, havendo até mesmo rivalidade entre algumas) e vai subindo de rank, podendo até mesmo chegar a chefe de uma delas. Um outro buraco existente em RR3D era o modo Multiplayer, simplesmente inexistente. Agora a coisa muda de ângulo, com várias opções de modalidades com dois jogadores, entre elas o bom e velho 1 vs. 1 e o inovador "Um pilota o outro espanca" (com dois caras em uma mesma moto!). As pistas agora possuem três variedades: cidade — com grande tráfego e transito intenso — alpes — encostas altas, bem altas... — e desertos — areia para todos os lados! "Mas e a porrada, não tem não, é?", você se pergunta. Ah, algo que não pode faltar em um Road Rash. Foram adicionadas novas armas, super socos e até mesmo combos para derrubar seus oponentes com maior facilidade. Estando na feira com apenas 40%, é de se esperar que ainda demore um pouco até que este game chegue mas, desde já, estamos de dedos prontos para esse...

GAMERS · GAME NEWS · SONY PLAYSTATION

BIO HAZARD NEMESIS

Capcom

Survival Horror - 2 CDs

Previsto para dezembro de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

Resident Evil Nemesis estava disponível na E³ em um demo jogável que, mesmo faltando muito para sua conclusão, foi um dos mais concorridos de toda a feira e já demonstravam algumas novidades. Os cenários pré-texturizados e os ângulos de câmera se assemelhavam bastante aos de Resident Evil 2. Entretanto, os modelos 3D receberam um cuidado bem maior. Os zumbis, por exemplo, receberam uma variedade incrivelmente maior de texturas que antes. O zumbi policial gordo, antes previsto para RE2, está presente aqui. O número de inimigos ao mesmo tempo na tela também subiu bastante. Algumas vezes você vai se deparar com mais de DEZ oponentes atrás de uma grade! Detalhes foram realçados, cores foram reavivadas e efeitos como névoa, explosões e fumaça tornaram-se mais realistas. Uma das mais interessantes implementações foi a mudança do dia para noite e a chuva que cai durante um período no game. O próprio sistema recebeu algumas melhorias. Os inimigos agora possuem uma espécie de visão. Em outras palavras, eles não passarão a perseguí-lo observando-o através de paredes ou outros obstáculos, dando a você a oportunidade de despistá-los. Quando derrubados com tiros, eles permanecem desacordados (ou estariam mortos) por um tempo, permitindo a você passar por eles sem ter as pernas agarradas. Em compensação, agora agüentam muito mais balas. Corvos, cachorros e aranhas gigantes estarão de volta, bem como toda uma legião de novos oponentes povoando as ruas de Raccoon City, o principal cenário daqui. Aliás, você terá de explorar muito mais escadas, passarelas, saídas de incêndio, lojas e garagens, o que quebra a certa monotonia do avanço sala-a-sala dos games anteriores. Os controles não mudaram muito desde RE2, deixando os veteranos bem à vontade. Apenas um comando de esquiva será adicionado na versão final. Claro, não poderíamos deixar de lado um dos principais aspectos do game: o enredo. Como já divulgado anteriormente, RE Nemesis se dá exatas 24h antes e outras 24 depois do acontecimento envolvendo Leon Kennedi, Claire Redfield e a explosão do laboratório da Umbrella Corp, tendo como protagonista Jill Valentine, heroína do primeiro game da série, que se preparava para sair da cidade e encontrar-se com Chris (na Europa, sede da Umbrella Corp.) quando zumbis criados pelo G - Virus surgiram. Incialmente a história se desenrola na parte alta de Raccoon City, onde a membro do S.T.A.R.S. é obrigada a explorar becos, ruas e até mesmo o velho departamento de polícia em que Leon e Claire iniciarão o conto de terror, onde encontra a ajuda de um policial brasileiro (mas policial de lá, e não PM ou alguma coisa assim) sobrevivente de nome Carlos Oliveira que, de alguma forma, tenta retardar os efeitos da transformação em zumbi pela qual seu corpo está passando. Todos estes problemas sem mencionar o caçador de Membros da S.T.A.R.S., Nemesis (uma espécie de Mister X que usou super esteróides e carrega uma bazooka sem limite de uso), mandado pela Umbrella para eliminar (apenas um toque: Nemesis é o mais violento e inteligente de todos os "Caras Grandes" da série Resident Evil, podendo até mesmo quebrar paredes com a nossa heroína, além de atravessar portas e correr MAIS RÁPIDO que sua personagem...) todos os membros remanescentes do time de forças especiais, o que inclui Jill e... Brad! Isso smesmo: o piloto Brad Vickers do helicóptero que salvou os heróis em RE agora terá uma participação bastante marcante em RE Nemesis. Tudo isso até que Nemesis quase mata a protagonista, que se mantém inconsciente... Nesse meio tempo, você começa um interlúdio entre a primeira e segunda parte do game, jogando com Carlos à procura de uma "cura" para salvar a vida de Jill. Uma vez salva, a ação volta para Jill e a última jornada se inicia. O final de 99 parece estar pegando fogo...

GAMERS - GAME NEWS - ARCADE

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Namco

Luta - N/A

Previsto para julho de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

Novas informações e imagens sobre o novo lançamento da Namco para Arcades. Apesar de todos esperarem pela quarta versão do fighting game da ex-parceira da Sony, Tekken Tag Tournament vem em boa hora. Utilizando-se da placa System 12, a mesma de seu predecessor, e o sistema de duplas-contra-duplas (com o novíssimo quinto botão, Tag), T³ trás trinta e dois personagens para se escolher, sendo vinte deles selecionáveis logo de início. Destes, quinze retornam de Tekken 3. A congelada Nina Williams e sua bem vestida irmã, Anna, trazem de volta os combos de agarrões, desta vez menos poderosos, balanceando um pouco mais as lutas; Forest Law e o policial Lei Wulong marcam a presença do kung-fu; nosso brasileiro Eddy Gordo e o black power Tiger vão de capoeira; King, o protetor mascarado das crianças; Jin Kazama, filho de Jun e Kazuya, e Hwoarang, discípulo de Baek, retornam com sua eterna rivalidade, acompanhados pelo vovô Heihachi Mishima; o mercenário mecânico Gun Jack; o sarado do Brian Fury; Paul Phoenix e sua moto; o ninja sobrevivente Yoshimitsu; a chinesa protetora da Panda, Ling Xiaoyu; e a indígena Julia Chang também estão presentes aqui. Os cinco demais revivem o legado de Tekken 2: mestre Baek (e seu famoso tae-kwon-do), Jun Kazama (mãe de Jin, um tanto novinha para ter um filho daqueles...), Michelle Chang (a mãe de Julia, valendo o mesmo dito sobre Jun...), Armor King (versão turbinada de King) e Ganryu (o sumotori). Os outros doze são liberados por tempo, à medida que as semanas passam ou assim que condições específicas são cumpridas, como é o costume da softhouse. Entretanto, suas identidades ainda são guardadas a sete chaves, mas Kazuya é um dos mais fortes candidatos, uma vez que suspeita-se ser o último oponente do game, além de aparecer na seqüência em CG da apresentação. Cada personagem possuirá várias roupas, sendo algumas trazidas da versão de T3 para Playstation (como a roupa "leopardiana" branca de Anna) e outras completamente novas (a nova calça de Eddy Gordo). Como mencionado na edição 40, aqueles que retornaram de T2 ganharam toneladas de novos golpes, combos e movimentos, além dos arremessos laterais e traseiros, tornando-os mais equilibrados e diferentes de suas contrapartes mais recentes (Baek difere bastante de Hwoarang, da mesma forma que Armor King de King ou Michelle de Julia). Cada personagem possuirá seu próprio estágio (32 arenas para você e seus oponentes se degladiarem). Todos preparados para o lançamento que vai esquentar os arcades.

GAMERS - GAME NEWS - ARCADE

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Arika

Luta - N/A

Previsto para agosto de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Anunciado no último mês, Street Fighter EX2 Plus foi uma das surpresas da Arika. Agora, novas informações são liberadas com a aproximação de seu lançamento. Nesta versão Plus foram adicionados seis personagens, sendo eles a graciosa Pullun, nossa adorada princesa do antigo reino distante, Darun e toda a sua força bruta, enviado do sultão como protetor de Pullun, o onipotente Vega / M.Bison e seus poderes psíquicos, Sagat, o gigante do Muay Thai e eterno rival de Ryu, além de dois iniciantes, a jovem de óculos Area e Vircano Rosso, um violento guerreiro (que parece mais uma paródia de Iori Yagami...). Area é a filha de um inventor brilhante, valendo-se das armas intentadas por seu pai para entrar no torneio. Já Vircano Russo tem fortes motivos para usar da violência que usa na luta (ele pisa CINCO vezes na CARA do oponente após tê-lo arremessado contra a parede!): ele procura vingança por sua amada assassinada, transformando a imensa tristeza em ódio. Fora isso, cada personagem terá um Special Attack Nível 3, que causará cerca de 50% de dano ao oponente, podendo virar o jogo. Com as novas implementações, já surge uma pergunta: quando chegará aos consoles caseiros?

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

DEWPRISM

Square

Action RPG - N/A

Previsto para o final de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

Em meados de maio a Square anunciou seu novo título a la Brave Fencer Musashiden: Dewprism. Com gráficos que impressionam pelo nível de texturização, ação incessante e diversos territórios para serem explorados no pequeno planeta de Korona, o game ainda oferece a você a opção de jogar com dois personagens diferentes, tendo cada um a sua própria história, mas ambos procurando pelo poderoso artefato conhecido por Dewprism: Rue deseja o poder do prisma para ressuscitar sua irmã menor, assassinada há três anos por um misterioso guerreiro, contando com sua incrível Ark Edge, uma espécie de lâmina-machado; já Mint é menos caridosa, querendo a peça após descobrir que sua irmã mais nova seria a herdeira do trono, podendo assim tomar para si o comando do reino. Para tanto, ela se vale dos poderes mágicos de suas argolas. Uma vez escolhido um personagem, o outro fará um papel constante na história. Os detalhes também são o ponto forte do game. Objetos, móveis e outros povoam o cenário, tendo uma qualidade suprema. A movimentação dos personagens é incrivelmente realista, apesar de serem modelos Super Deformed. Apesar de não ter data de lançamento prevista, um demo jogável virá no CD que acompanhará Seiken Densetsu: Legend of Mana. Segundo a Square Electronic Arts, filial da softhouse nos states, o game já tem presença marcada no mercado americano em 2000.

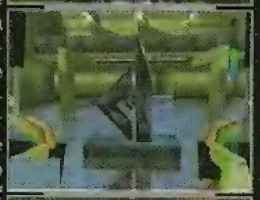
PERFECT DARK

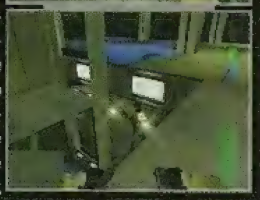
Rare

Adventure - N/A

Previsto para dezembro de 99 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★





Um dos mais antecipados games da Rare estava presente na E³, mas em uma conferência fechada à imprensa. E, pelo que foi observado, uma coisa é certa: os dias de GoldenEye 007 estão contados. O game passou uma boa impressão até mesmo para os mais céticos quanto às capacidades do console com sua Joanna Dark e a tonelada de implementações ao engine gráfico apresentado anteriormente. Com a idéia de criar um shooter superior em todos os sentidos a GoldenEye, a Rare desenvolveu um game que consegue impressionar mesmo com as limitações naturais do console. Apenas para se ter uma idéia, o game possui mais de uma hora de seqüências "cinemática" em tempo real, sendo inspirados por **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, tendo uma imensa quantidade de diálogos falados e animação suave, utilizando o processo de motion-capture, mostrando que a Iguana não é mais a líder no processo para N64. Claro, haviam alguns problemas, como a movimentação dos oponentes reaproveitados do game de Bond, mas nada além disso. Passado num futuro cyberpunk, no mesmo naipe de Blade Runner, você deve atravessar as áreas completando missões, da mesma forma que você fizera guiando James anteriormente. Por outro lado, a dificuldade foi elevada a níveis inimagináveis, com oponentes muito mais inteligentes e estágios onde uma verdadeira estratégia tem de ser montada. Mas você não está só: Perfect Dark garante a você MAIS de 40 armas, passando de um LapTop metralhadora a espadas! Sem mencionar as capacidades de Multiplayer, como quatro jogadores contra super soldados controlados pelo computador, possibilidade de colocar as próprias fotos em seu personagem (através da Game Boy Camera) e a presença das fases The Temple e The Complex de GoldenEye, com novas texturas, perigos e muito mais! Preparem-se para a mais completa escuridão...

STREET FIGHTER ZERO 3

Capcom

Luta - GD

Previsto para julho de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★

Com lançamento marcado para julho, a versão para Sega Dreamcast do sucesso da Capcom, Street Fighter Zero 3, parece ser o símbolo definitivo da expressão "melhor que no Arcade". A versão de Playstation possuía uma série de inovações, implementando o que já era bom. Entretanto, havia um único problema: games 2D nunca foram o ponto forte do console. Mesmo assim, foi considerada a melhor conversão do game, com novos personagens e modos. Isso até a chegada da versão DC. Além de gráficos e jogabilidade transcritos perfeitamente dos arcades, o game ainda traz todos os elementos (incluindo todos os personagens secretos, Fei Long, Dee Jay, T-Hawk, Juni, July, Guile, Evil Ryu e Shin Gouki) que tornaram um sucesso a versão PS e muito mais. O World Tour, por exemplo, agora possui gráficos indicando os diferentes atributos e novas formas de avaliação (como quantos golpes foram bloqueados, quantos Specials desferidos...), permitindo a você evoluir muito mais a fundo seu personagem. O Dramatic Battle também está presente, mas com a possibilidade de quatro jogadores se degladiarem ao mesmo tempo, sem restrição de escolha de lutadores (Ryu e Ken Vs. Sagat e Vega), num esquema semelhante a Marvel Vs. Capcom. Isso sem mencionar o Team Battle, o Survival, Versus, Arcade e Final Battle, que também marcam sua presença aqui. Mesmo já sendo considerado um pouco antigo, só estas qualidades garantirão o sucesso desta conversão de SFZ3.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Capcom

Survival Horror - GD

Previsto para 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★

Em se tratando de jogos, a Capcom fora a campeã absoluta da E³, perdendo somente para a Namco e seu vislumbrante Soul Calibur para Sega Dreamcast. E, com certeza, os dois novos episódios da série Resident Evil foram um dos maiores destaques, brilhando ao lado de Power Stone (DC) e Dino Crisis (PS). Infelizmente, a versão Sega Dreamcast estava disponível somente em vídeo. Ainda assim, muitas novidades puderam ser observadas e novas informações foram liberadas. Tomando vantagem da grande capacidade de 128-bit e do engine poligonal do console, a Capcom finalmente aboliu os cenários pré-texturizados, criando todo um universo em 3D, em que a interatividade é uma das principais prioridades. A riqueza de detalhes é grande, com as mesmas mesas repletas de papéis e objetos, alguns cobertos de sangue ou outras substâncias, reproduzidas com grande realismo e visíveis de diversos ângulos de visão. Diferindo-se de Nemesis, que pode ser chamado de complemento, Code Veronica é a seqüência direta de Resident Evil 2, retratando a busca de Claire Redfield pela sede da Umbrella, na Europa, à procura de seu irmão Chris, herói do primeiro game da série. Foi confirmada a introdução de uma série de novos personagens que vão ajudar ou deter o avanço das descobertas da jovem, além de um novo arsenal e um panteão completamente inovador de zumbis, variando em ação, velocidade e texturas (apesar disso, no vídeo foram mostrados apenas um único tipo deles...). É expeculada também a possibilidade de serem dois enredos, sendo um deles em que você jogará com Chris. Fora essas informações, nada fora divulgado, exceto que o novo Survival Horror tem data indefinida de lançamento, provavelmente no início do ano 2000. Até lá, fique atento para novas informações em sua Gamers.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

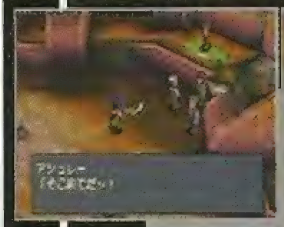
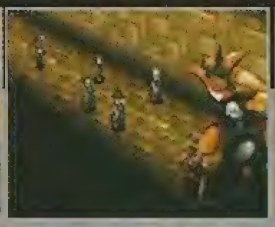
WILD ARMS 2ND IGNITION

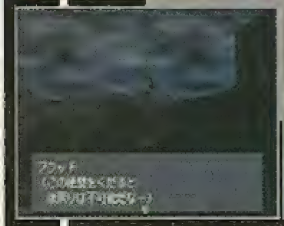
Contrail / Media Vision / Sony

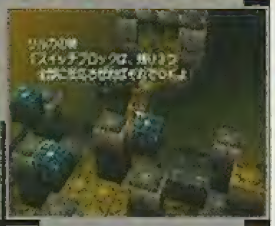
RPG - 2 CDs

Previsto para novembro de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★





Quando Wild Arms foi lançado no Japão, em meados da metade de 96, a mídia bombardeou incansável a Media Vision devido à falta de originalidade do título. "Apesar de um enredo interessante, o sistema não passava de uma cópia de Lufia para SNES", alegavam. Mesmo assim, o game agradou a muitos por aqueles lados, mas logo caiu no esquecimento. Já sob o nome de Contrail e estimulada pelo relativo sucesso de seu The Legaia Densetsu (Legend of Legaia no ocidente), a Media Vision anuncia sua mais nova seqüência: Wild Arms 2nd Ignition. Os gráficos, tanto poligonais quanto 2D, foram um dos pontos que mais recebera atenção. Os cenários, agora também poligonais — permitindo o livre posicionamento de câmeras — estão muito mais detalhados, coloridos e bonitos, bem à nova tendência de Saga Frontier 2, da mesma forma que os sprites dos personagens, que receberam novas animações, bem mais suaves. As batalhas continuam poligonais, mas agora com um frame rate mais elevado e texturização bem mais rica, com personagens mais realistas, seguindo um exemplo *"Final Fantasiano"*. Mesmo o sistema foi alterado. As Magias, Fast Draws e quaisquer outras técnicas agora se utilizam de uma mesma energia, os Force Points (uma substituição à Force Bar). Mas vamos ao principal elemento de um RPG: o storyline. O enredo do primeiro deixou várias pontas para a criação de uma nova aventura. Desta vez você terá sob seu controle três personagens bastante distintos. Um deles é Ashley, um jovem de cabelos azuis (assim como Rudy e Vahn) que carrega um grande fardo: ser um ARM Master, alguém capaz de manejar armas de fogo, condenados como enviados da destruição. Riruka, a maga, parece seguir os mesmos passos de Cecilia, mas com um temperamento semelhante ao de Noa. Já o alto Brad reune a calma de Gala à perícia de Jack. Hanpan? Não, nada sobre algum tipo de rato falante até o momento. Cogita-se a aparição de antigos personagens, sem mencionar o fantástico e inovador enredo e a apresentação em anime. Estamos atentos a este RPG que promete fazer muito barulho...

Os mesmos personagens?

Todos os três heróis do game parecem ter uma certa relação com os personagens do primeiro game. Ashley lembra bastante Rudy, sendo também um ARM Master. Riruka, sendo a Magic User do grupo, faz óbvias referências à Cecilia. Já Brad, apesar da aparência calma, segue o mesmo estilo Jack de ser. E não espere por novos personagens no grupo: a tríade de heróis é tradição da Contrail.

GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

DONKEY KONG 64

Rare

Adventure - N/A

Previsto para dezembro de 99 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★★

Quando Donkey Kong Country, da Rare, foi lançado para SNES, o sucesso foi imediato. Unindo um dos personagens mais famosos do mundo dos games a uma tecnologia gráfica jamais vista antes, o game foi um verdadeiro arrasa-quarteirões. Mas e quanto ao primeiro game do personagem no N64? Espera-se algo nunca visto anteriormente. E é exatamente isso que a Rare prepara. **Donkey Kong 64** será o primeiro título para o console que vai obrigatoriamente precisar do expansor de 4MB RAM, não devido a alta resolução de seus gráficos, mas sim pelo alto e suave Frame-Rate. Por isso mesmo, o game será lançado juntamente com o periférico justamente para popularizá-lo. A versão E³, ainda incompleta, além da animação perfeita, contava também com um universo 3D que fascinou pela quantidade de detalhes e sem uma redução de velocidade (como acontecia ocasionalmente em Banjo-Kazooie). Os efeitos de luz são os melhores já vistos para o N64, com iluminação dinâmica (como a luz de um holofote, que vem somente de uma direção, iluminando Donkey e seus amigos de acordo com sua direção), sombras em tempo real e muito mais. Este promete ser o game definitivo para os amantes de títulos a la Banjo-Kazooie e aos fãs do gorila engravatado.

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

CASTLEVANIA RESSURECTION

Konami

Adventure - GD

Previsto para 16 de Janeiro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★

Há tempos a Sega of America de Bernie Stolar anuncia um título da série Castlevania para sua máquina de última geração. Quando a Konami finalmente parece ter convencido a todos negando estar trabalhando em tal game, eis que na E³ aparece em vídeo o terceiro título em 3D da série Castlevania (o segundo deverá ser Castlevania 64 Special Edition, que você confere nas rapidinhas), batizada de Castlevania Ressurection. Os gráficos, apesar de estarem em um estágio bem inicial de produção, já mostravam o que uma softhouse de peso pode fazer com o poder nas mãos. Dessa vez a Condessa Negra de Castlevania (e não Lisa, mãe de Alucard), valendo-se dos poderes do inferno e da Morte, criou um portal para que o vampiro supremo possa retornar ao mundo antes da época. Para evitar isso, você conta com vários personagens do clã Belmont. A seqüência apresentada na feira mostrava somente Sonia, uma das novas heroínas, explorando os vários pontos do vasto castelo. A animação ainda era um pouco falha, os cenários um tanto simples, mas os personagens e oponentes estavam com texturas impressionantes. Mais um título que promete tirar nossas noites de sono...

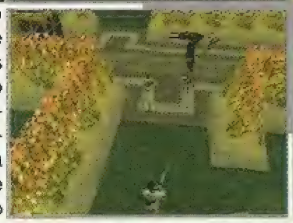
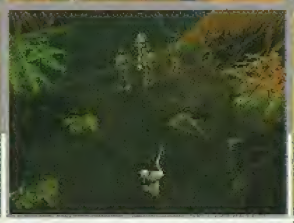
STAR WARS EPISODE I: THE PHANTON MENACE

Lucas Arts

Adventure - CD

Previsto para julho de 99 nos States

EXPECTATIVA: ★★

Com toda a invasão de Star Wars por todos os lados do mundo dos games, é claro que o Playstation não poderia ficar de fora. A Lucas Arts anuncia para o console sua versão de Star Wars Episode I: The Phanton Menace. Seguindo o enredo básico do sucesso dos cinemas, você terá a oportunidade de encarnar o mestre Jedi Qui-Gon Jinn, seu discípulo Obi-Wan Kennobi (ou simplesmente Ben, como diria Luke em seus bons tempos), o guardião da família real, Capitão Panaka (ô nomezinho mais ingrato...), e até mesmo Amidala (outra com um nome nada agradável, dependendo da sílaba tônica...), a pequena rainha de catorze anos, em um mundo completamente 3D, no melhor estilo Tomb Raider ou Fighting Force. Como já era de se esperar você terá uma série de armas à sua disposição, indo desde as boas e velhas pistolas Blaster até o poderoso Sabre de Luz para os cavaleiro da Força. E, tocando no assunto, você poderá também se valer do maior trunfo dos Jedi contra seus oponentes. O elemento exploração será bastante explorado, com dezenas de puzzles para estimular o lado estratégico do jogador. Star Wars Episode I: TPM (Tensão Pré-Mestrual!?!) ainda trará uma série de seqüências de vídeo retiradas diretamente das telonas, sem mencionar a maravilhosa trilha sonora de John Williams, responsável por clássicos como a marcha imperial e tantas outras. Preparem seus Sabres de Luz e "Que a Força esteja convosco!"

RAPIDINHAS

Aproveitando o clima de novidades que chegou com a E³, trazemos algumas das bombas mais quentes do mundo para manter você informado sobre o que vai aquecer o mercado de 99.

Rumores verdadeiros

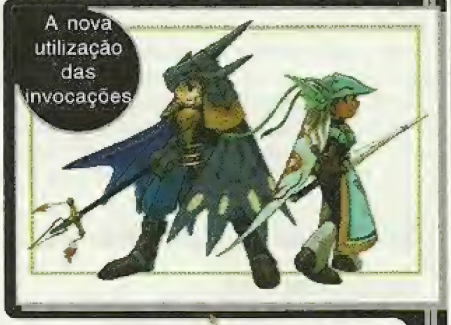
Já há algum tempo alguns rascunhos e estudos sobre um game correram a mídia antes de qualquer pronunciamento da produtora. Não seria algo excepcional caso a dita softhouse não fosse ninguém mais ninguém menos que a Square. Claro, poderiam ser estudos para um novo título de fantasia medieval envolvendo dragões e guerreiros, talvez um novo Saga Frontier. Entretanto, aqueles rascunhos vinham marcados com um título inimaginável: **Final Fantasy IX**. Foi uma incrível surpresa, uma vez que as ilustrações não eram nem de Yoshitaka Amano nem de Tetsuya Nomura, os desenhistas oficiais da série. Com traços que lembravam mais Pop n' Music, da Konami, não havia nada dos traços realistas de FFVIII ali, mas lá estavam personagens característicos da série, como Bahamut, Leviathan, Titan, Tomberi, Jobs (incluindo antigas e novas profissões, como Dark Knight e Double Magic User) e até chocobos (desta vez celados, carregando espadas e equipamentos em seu lombo)! E, acompanhando os estudos, uma maravilhosa cena de CG, mostrando uma verdadeira caravela voadora — e não Spaceships, Airships ou outras frescuras. Seria o nono episódio da série aquele que marcaria o retorno da era medieval? Com todas essas informações soltas na mídia, a Square foi obrigada a se pronunciar, juntando as peças do quebra-cabeças.

O retorno das airships numa CG do novo FF

Como informado na edição 40, fortes rumores diziam que há tempos a Square planejava lançar um título de Final Fantasy ressuscitando os antigos elementos presentes em FFI - FFVI, mas como um Side Story. Assim, foram feitos estudos para um novo capítulo de Final Fantasy. Contudo, a softhouse ainda não sabe se chamará este de "o nono Final Fantasy" ou de "terceiro Side-Story de Final Fantasy" (e não segundo, como divulgado na edição passada, sendo o primeiro Final Fantasy Mystic Quest, SNES, e o segundo Final Fantasy Tactics, PS).

De qualquer forma, uma nova versão de FF sempre é bem-vinda. Desta vez você viverá um jovem cavaleiro e sua amiga de longos cabelos escuros, que saem pelo mundo atrás de aventuras. Você terá a possibilidade de escolher entre as várias profissões (Dragooners, Archers, Schoolars, Black Mages, White Mages e outros). As criaturas místicas e invocações, como Shiva, Odin, Titan, Bahamut e Leviathan também terão importante papel no game. Como antes, eles concederão poderes aos personagens, mas de uma forma completamente nova: unindo-se aos corpos dos personagens. Dessa forma, os personagens podem ganhar poderosas armaduras biológicas ao se unirem com Bahamut ou Leviathan, entre outros efeitos. Há também cogitações sobre a presença do povo fada / Faerie People, a raça de um dos três personagens de Seiken Densetsu 2 / Secret of Mana; uma trama envolvendo doze sábios; e um sistema de batalha completamente novo, com 100% de interatividade, talvez baseando-se em Ehrgeiz ou Soul Calibur.

Mais informações a qualquer momento em nossas páginas.


A nova utilização das invocações

Algumas profissões

Tomberry

As profissões

Os novos heróis

RAPIDINHAS

Final Fantasy VIII seguindo passos

Mais um pouco sobre Final Fantasy e a Square: a empresa, não satisfeita somente com o incrível sucesso do oitavo episódio de seu arrasa quarteirões no Playstation (que, aliás, colocou a empresa no topo de todas as softhouses independentes), planeja continuar com seu legado nos PCs, da mesma forma que Final Fantasy VII. Mas, desta vez, ao invés de deixar nas mãos da Eidos, é a Square Electronic Arts que se encarregará de todos os detalhes da conversão, que seguirá fielmente a versão americana do game (lembrando, a ser lançada no dia 31 de Agosto). Segundo Jun Iwasaki, presidente da Square Electronic Arts, a Square ficou muito satisfeita com o desempenho das vendas da sétima versão na área, além do potencial oferecido pelos computadores. A plataforma, com todas as placas de aceleração, ofereceu ao time que converteu o game anterior um leque de opções gráficas tão imenso para melhorar algo que já era bom. Assim, podemos esperar para Final Fantasy VIII as já realistas expressões ainda mais detalhadas, quase reais. Esta será, até o momento, a única diferença entre as versões. Mas já podemos esperar algumas opções para tornar o game mais adequado aos padrões para PC.

Mais demos da Square

Em Seiken Densetsu - Legend of Mana a Square planeja colocar um CD demo, contendo alguns de seus novos projetos. Como já mencionado, um deles será Dew Prism, game no mesmo estilo de Brave Fencer Musashiden. Outro dos presentes será um novo RPG chamado Baigrant Story, dos mesmos criadores de Final Fantasy Tactics e Tactics Ogre. O cenário será medieval, da mesma forma que FFT, entretanto o sistema será uma mistura de Metal Gear Solid com Parasite Eve.

Yoshitaka Amano no Dreamcast

E o Character Design oficial da série Final Fantasy até a sua sexta versão, de Front Mission e de Kartia / Rebus não pára! Em uma estrevista para a revista japonesa AnimeJump ele revela ser o Character Designer de um projeto de um game para o Sega Dreamcast. Tendo Amano trabalhado com Artworks para vários gêneros (estratégia, ação e principalmente RPGs), fica difícil saber a natureza de seu novo trabalho. Mas ainda assim merece comemorações!

Parasite Eve 2

A Square trouxe uma série de games para a E³. A maioria estava presente em demos jogáveis, mas havia também alguns em vídeo. E, entre estes últimos, um game que passara meio batido pelos visitantes: Parasite Eve 2. Apesar de terem sido somente 15 segundos de imagens, entre seqüências em CG maravilhosas, em altíssima resolução (mostrando um helicóptero caindo sobre as ruas de Nova York após uma certa combustão...), e demonstração do novo game, com um sistema bastante semelhante ao anterior e com nossa heroína loira, Aya Brea (com um novo corte de cabelo, cortesia de Tetsuya Nomura!), o game aguçou a curiosidade dos mais atentos. Infelizmente a Square não liberou informação alguma, dizendo somente que "Ela está de volta". Resta-nos esperar por mais informações sobre esta esperada seqüência...

A volta dos que já foram (esquecidos)

Lembra-se dos personagens que estariam presentes em Castlevania 64? Além de Schneider (antes Schneider Belmont) e Carrie (que nem nome tinha), haviam ainda Kohnel Reinhart, um lobisomem que utilizava-se dos punhos e garras, e o alucinado Kola, com armas de fogo e moto-serras no lugar das mãos, removidos da versão final de última hora, sem explicação aparente. Com a salada de nomes e outras edições, estes personagens caíram no esquecimento. Até hoje, melhor dizendo. A Konami revive o personagem Kohnel e torna-o protagonista de Castlevania Special Edition. O game utilizará da mesma estrutura do game para N64, tendo apenas algumas novas áreas. O enredo básico se dá algum tempo antes da invasão do castelo por Schneider e Carrie, com o lobisomem penetrando nos domínios do conde Drácula. Seus objetivos ainda são desconhecidos, o que significa que ele pode tanto se unir ao crápula quanto tentar vencê-lo. Uma ótima opção para não jogar serviço fora. Agora... E quanto a Kola?

Projeto Ares

A Sega of Japan, em pronunciamento oficial, anunciou que um novo game de RPG está sendo produzido para o Sega Dreamcast, entitulado somente Project Ares. E os responsáveis por seu desenvolvimento não são ninguém mais ninguém menos que os criadores de Phantasy Star, uma das maiores sagas de RPG da empresa, que se iniciou no Master System e teve seu quarto episódio, End of Milenium, para Mega Drive. O game terá uma ambientação medieval e repleto de fantasia, com caravelas voadoras (alguém aí falou em "já vi isso em algum lugar"?) e magia. Os gráficos serão totalmente em 3D, utilizando-se de boa parte do potencial da nova plataforma, podendo se tornar um novo padrão para games do console. Com lançamento marcado para o final de 99, podemos esperar por algumas boas novidades.

Tomb Raider 4 a caminho!

Dias antes da E³ a Eidos anunciou estar trabalhando em uma seqüência do game da aventureira Lara Croft, o quarto capítulo da série. Segundo a softhouse, este seria o ponto de ligação entre todos os outros três episódios, a ser lançado em meados de dezembro deste ano. Com a proximidade da exposição de games, ninguém questionou a possibilidade de que novas informações fossem divulgadas durante a mesma. Para desespero geral, nada além de uma Lara Croft em carne e osso estava presente sobre Tomb Raider. Assim sendo, a qualquer momento traremos novas informações sobre o game.

Finalmente anunciado! The King of Fighters 99

Finalmente todos os fãs do mundo podem começar a comemorar: a SNK divulga novas informações sobre The King of Fighters 99, a versão legítima dos arcades (e não a exclusiva para Dreamcast, Dream Match 99). Como já mencionado na edição passada, diferindo-se de Samurai Spirits e Fatal Fury, KoF não continuará seu legado na placa Hyper Neo Geo 64 — em outras palavras, pode esperar pela mesma boa e velha qualidade 2D das versões anteriores. Com a maior parte gráfica já completada, o arrasa-quarteirões tem lançamento previsto no Japão para meados de agosto, tempo necessário para se completarem os ajustes nas novidades nos combos, Specials, remoção de bugs e tudo mais. Segundo a própria SNK, a sexta versão da série marcará o início de uma saga completamente nova, deixando para trás a lenda de Orochi e seu mau ancestral que atravessou gerações. Por esse mesmo motivo, vários novos personagens foram adicionados, além de um novíssimo personagem principal. Novas alianças e grupos foram formados. Serão ao todo 30 personagens, sendo que boa parte dos presentes nas versões anteriores farão uma aparição no game. Entretanto, como já informado, somente os mais famosos e importantes estarão de volta como personagens selecionáveis. Mas, claro, a presença do todo onipotente Iori Yagami e de Kyo Kusanagi, os antigos símbolos do jogo, estão confirmadas. E no clima de mudanças, aqui vai a maior delas: os times, antes compostos por três integrantes, agora possuem um quarto componente que funcionará como um Special Partner selecionável de Marvel Vs Capcom, podendo auxiliar em seqüências e muito mais. Assim, serão sete times e dois Solo Entries. Tudo preparado para a chegada do novo episódio do maior game de luta de todos os tempos...

-Espaço do Leitor-

OS MELHORES DO MÊS!

Este novo espaço será destacado para mostrar os melhores jogadores de games de corrida. Os games de corrida podem ser de N64 e Playstation (mas isso não quer dizer que não possa haver records de games pertencentes a outros consoles). Um game de corrida de cada console vai ser escolhido, durante alguns meses ele permanecerá em destaque neste espaço. De cada game, será escolhido uma ou três pistas, por mês, e serão destacados os três melhores tempos feitos na(s) pista(s). Ficará a disposição dos leitores (gamemaníacos) propor desafios a outros que queiram participar, mas sempre respeitando as regras e a escolha dos games por parte do pessoal da redação.

- - - - - - - - - - - - - - DESAFIOS ENTRE CLUBES - - - - - - - - - - - - - -

Basta um clube mandar as fotos dos três melhores tempos da pista proposta referente ao console. Se houver outro clube mandando fotos da mesma pista, ou mesmo propondo um desafio, os melhores tempos vão ser postos lado a lado, aqui, para comparação e escolha entre os três melhores.

- - - - - - - GAMES PROPOSTOS PARA PRÓXIMA EDIÇÃO - - - - - - -

PLAYSTATION

Jogo= ***GRAN TURISMO***

Mandar os três melhores tempos da pista: **High Speed Ring**

Nome do console e Jogo

Nome da pista

1º Melhor Tempo

FOTO (RECORD)

Nome do clube ou jogador

Nome da pista

2º Melhor Tempo

FOTO (RECORD)

Nome do clube ou jogador

Nome da pista

3º Melhor Tempo

FOTO (RECORD)

Nome do clube ou jogador

NINTENDO 64

Jogo= ***DIDDY KONG RACING***

Mandar o melhor tempo da pista: **Anciet Lake, Fossil Canyon** e **Jungle Falls**

- - - - - - - - REGRAS - - - - - - - -

1- Não vale usar Game Shark para retardar o tempo nas corridas.

2- O game Shark pode ser usado somente para abrir pistas (quando necessário).

3- Caso queira mandar records em fitas de video, certifique-se de que seu video game seja NTSC e grave a fita de vídeo, também, em NTSC.

4- Caso um único jogador, que não faça parte de nenhum clube, queira desafiar um clube, ele também pode mandar três records das pistas referentes aos jogos citados.

5- Não há prêmios ou gratificações pela participação. Qualquer um pode participar, mas apenas por pura diversão.

6- Quando não houverem records, neste lugar serão publicadas cartas dos leitores. Este espaço voltará quando surgirem records.

7- Quando mencionarmos nomes de três pistas, basta mandar o melhor tempo de cada uma delas, se for citado apenas uma pista, mande os três melhores tempos feitos nela.

8- É permitido o uso de carros secretos em qualquer uma das pistas.

Pedido dos Redatores - 1ª Parte

Neste espaço, pedimos aos nossos leitores, que enviam cartas, que caprichem na caligrafia (escreva de maneira legível) para evitar confusão. Se possível, mande a carta digitada, batida a máquina ou escrita em letra de forma (se você achar que sua caligrafia não seja legível); vale até pedir para a irmã escrever. No final de cada carta, escreva seu nome completo, cidade e estado.

CARTAS

Olá pessoal da Gamers! Essa é a terceira vez que escrevo, mas nunca obtive respostas. Adoro os textos da revista, as explicações, mapas, comentários e tudo mais. Tenho algumas perguntinhas a fazer: **1ª** Vocês poderiam traduzir os comentários finais de Meryl e Otacon, de Metal Gear Solid? Nós batalhamos para finalizar este ótimo jogo e com a estratégia que vocês publicaram não restou nenhuma dúvida, apenas o que eles conversam no final. **2ª** É verdade que vai sair 007: Tomorrow Never Dies, para o Playstation? **3ª** Foi definido o console para Resident Evil III? Qual? **4ª** Qual é a previsão de lançamento do Playstation 2? **5ª** Em aspectos gerais o Syphon Filter é melhor que o Metal Gear Solid?

Victor José Salciotti da Silva

Terra Roxa - SP

*Tá vendo como valeu a persistência. Um dia acaba chegando a sua vez, são tantas cartas, mas vamos às respostas: **1ª** Traduzir os comentários finais do game não caberiam aqui no espaço do leitor, mas fique sabendo que Meryl quer saber o que Solid Snake vai fazer agora que terminou sua missão, ele simplesmente fala que vai recomeçar a sua vida e acaba escolhendo um nome para si mesmo e aí rola um clima entre Meryl e ele, que vão embora. Quando se termina com Otacon, eles conversam um pouco sobre o destino de cada um, Snake aconselha Otacon a fazer algo de mais valor com sua vida (já que o cara é hacker e possui um conhecimento de redator da Gam... quer dizer, o cara é bem inteligente). Snake lamenta sobre a morte de Meryl (caso você termine com Meryl, Snake comenta sobre Otacon) e parte com Otacon para algum lugar. As falas durante o Casting do game (onde fica subindo os letreiros de produtor e blá, blá, blá..., rola um bate papo ou mesmo uns comentários dos personagens que falam um pouco mais sobre seus destinos e pensamentos, mas também pinta um bate papo de Revolver Ocelot com, aparentemente, o Presidente (parece que Ocelot era um espião infiltrado, e não um completo pilantrão que queria a volta da Perestroika e tal). Até poderíamos fazer um resumo de todos os diálogos finais, mas o tempo não dá um "tempo" pra gente, percebe? **2ª** É verdade, mas vai demorar um pouco e vai sair com um visual, e esquema de jogo, similares aos de Syphon Filter. **3ª** Hã... bem, tá meio confuso por aqui, mas vamos aos ajustes. Resident Evil Nemesis é a terceira versão do game, sendo uma seqüência direta do game; para maiores detalhes, confira na seção Game News desta edição! **4ª** Esta é uma das perguntas campeãs, quase todos os dias chega, ou pelo menos chegou até agora, uma carta com esta pergunta. Como divulgado na edição anterior, a previsão é dia 2 de março de 1999. **5ª** Sim e não! Se você fizer uma comparação, ambos são bons em seus estilos, mas o maior erro de Metal Gear Solid foi o fato do game inteiro se passar dentro da mesma base (apesar de dar um ar mais realista ao game); enquanto Syphon Filter possui a pior jogabilidade para um game do gênero, que seria mais do que certo possuir uma jogabilidade precisa. De resto, ambos possuem ação, intriga e um bom enredo (sendo que Metal Gear Solid possui um enredo mais sério e detalhado).*

Olá pessoal da Gamers! Essa é a terceira vez que escrevo, mas nunca obtive respostas. Adoro os textos da revista, as explicações, mapas, comentários e tudo mais. Tenho algumas perguntinhas a fazer: 1ª Vocês poderiam traduzir os comentários finais de Meryl e Otacon, de Metal Gear Solid? Nós batalhamos para finalizar este ótimo jogo e com a estratégia que vocês publicaram não restou nenhuma dúvida, apenas o que eles conversam no final. 2ª É verdade que vai sair 007: Tomorrow Never Dies, para o Playstation? 3ª Foi definido o console para Resident Evil III? Qual? 4ª Qual é a previsão de lançamento do Playstation 2? 5ª Em aspectos gerais o Syphon Filter é melhor que o Metal Gear Solid?

Victor José Salciotti da Silva

Terra Roxa - SP

Tá vendo como valeu a persistência. Um dia acaba chegando a sua vez, são tantas cartas, mas vamos às respostas: 1ª Traduzir os comentários finais do game não caberiam aqui no espaço do leitor, mas fique sabendo que Meryl quer saber o que Solid Snake vai fazer agora que terminou

sua missão, ele simplesmente fala que vai recomeçar a sua vida e acaba escolhendo um nome para si mesmo e aí rola um clima entre Meryl e ele, que vão embora. Quando se termina com Otacon, eles conversam um pouco sobre o destino de cada um, Snake aconselha Otacon a fazer algo de mais valor com sua vida (já que o cara é hacker e possui um conhecimento de redator da Gam... quer dizer, o cara é bem inteligente). Snake lamenta sobre a morte de Meryl (caso você termine com Meryl, Snake comenta sobre Otacon) e parte com Otacon para algum lugar. As falas durante o Casting do game (onde fica subindo os letreiros de produtor e blá, blá, blá..., rola um bate papo ou mesmo uns comentários dos personagens que falam um pouco mais sobre seus destinos e pensamentos, mas também pinta um bate papo de Revolver Ocelot com, aparentemente, o Presidente (parece que Ocelot era um espião infiltrado, e não um completo pilantrão que queria a volta da Perestroika e tal). Até poderíamos fazer um resumo de todos os diálogos finais, mas o tempo não dá um "tempo" pra gente, percebe? 2ª É verdade, mas vai demorar um pouco e vai sair com um visual, e esquema de jogo, similares aos de Syphon Filter. 3ª Hã... bem, tá meio confuso por aqui, mas vamos aos ajustes. Resident Evil Nemesis é a terceira versão do game, sendo uma seqüência direta do game; para maiores detalhes, confira na seção Game News desta edição! 4ª Esta é uma das perguntas campeãs, quase todos os dias chega, ou pelo menos chegou até agora, uma carta com esta pergunta. Como divulgado na edição anterior, a previsão é dia 2 de março de 1999. 5ª Sim e não! Se você fizer uma comparação, ambos são bons em seus estilos, mas o maior erro de Metal Gear Solid foi o fato do game inteiro se passar dentro da mesma base (apesar de dar um ar mais realista ao game); enquanto Syphon Filter possui a pior jogabilidade para um game do gênero, que seria mais do que certo possuir uma jogabilidade precisa. De resto, ambos possuem ação, intriga e um bom enredo (sendo que Metal Gear Solid possui um enredo mais sério e detalhado).

Olá pessoal! Meu nome é Kelly, acompanho vocês desde a nº 10 e tenho algumas dúvidas, mas tenho certeza que vocês vão me ajudar. **1ª** No Crash 2, não consigo pegar as 32 caixas necessárias no bônus da fase Cold Hard Crash; faço tudo que há na revista Gamers Especial nº 31 mas só consigo pegar 31 caixas. **2ª** Em Gex 3, não consigo matar Evil Santa (Papai Noel malvado) na primeira tela, como devo fazer isso? **3ª** Na tela de Sherlock Holmes não consigo destruir aqueles galões com líquido roxo, como faço para alcançá-los? **4ª** Ainda no Gex 3, em uma das telas, há uma entrada onde tem uma parede de dinamites e não sei como explodi-las?

Kelly Cristiane dos Reis
São Paulo - SP

Olá Kelly (por acaso você não é a do Bust A Move, é? Brincadeira...), vamos ver o que há de duvidoso em suas dúvidas (essa foi sem graça!). 1ª Na fase Cold Hard Crash, você deve destruir todas as caixas até chegar na bônus, mas antes de entrar na bônus, você deve ter notado que há uma caixa de TNT depois da entrada da bônus. Acione a caixa, mas não a exploda. Antes dela explodir, entre na bônus e ela contará como uma caixa extra. Basta destruir todas as caixas, sem morrer, até chegar na plataforma com desenho de caveira. Chegue até o final do caminho e acione a caixa de "!", para acionar as caixas que estavam transparentes no caminho; retorne até a plataforma da caveira, destruindo todas as caixas no caminho e então suba na plataforma, para voltar ao caminho normal da fase e conclua-a. Pronto! 2ª Essa é bem simples, basta esperar que ele arremesse um presente contra você, dê um toquinho para o lado e em seguida dê uma rabada no presente, em direção ao Evil Santa. Repita isso mais duas ou três vezes e ele já era... Você acredita em Papai Noel? 3ª É um pouco difícil e chato, mas... Você deve correr, pular e fazer com que Gex se pendure, usando a própria língua. Outra coisa que você pode tentar, mas não há muita certeza, tente procurar a mosca de fogo (aquela que faz com que Gex pegue fogo) e dê uma cuspida na direção dos galões. 4ª Essa não sabemos informar muito bem, mas você já procurou a mosca de fogo? Vasculhou bem a fase na procura de uma alavanca (você por um acaso não ficou andando de burrinho e se divertindo, ficou?). Não é de grande ajuda, mas dá pra quebrar o galho (esperamos)! Não deixe de escrever, hein!

Oi pessoal da Gamers! Eu sou Tatiane e tenho uma dica que eu não sei se vocês já sabem, mas mesmo assim aí vai ela. Vocês sabiam que ao colocar o CD "Bust A Move (ou Bust A Groove) e durante qualquer dança, de qualquer personagem, apertar Start (Retry / Quit), abrir a tampa do console (sem desligar o aparelho) e colocar o CD "Bust A Move 2", apertando Start novamente, após um tempo de dança, começa a tocar a música do Bust A Move 2 com o cenário e personagens do Bust A Move? Isto também vale tanto com Bust A Move 1 e 2 quanto com Bust A Move 2 e 1 (em qualquer ordem). Bom, espero que vocês tenham gostado da minha dica e que também vocês me ajudem, colocando em alguma edição da revista Gamers, como fazer pra arranjar os dois últimos amiguinhos do Tomba e uma garrafa de lágrima que eles pedem. Já estou jogando esse jogo faz quase um ano e só não desagravo o Save do Memory Card porque sei que vocês não vão me desapontar.

Tatiane Lima Lopes
São Paulo - SP

Olá Tati, a sua dica até que não é tão ruim e funciona mesmo, depois dos testes feitos aqui na redação. Só que você não especificou que ao rodar a música de um jogo, com cenários e personagens do outro, a barrinha verde ficaria fora de ritmo e complicaria qualquer um. Mas isso é o de menos e já era previsível. O legal é que ouvimos uma música da Kitty-N (do Busta A Move) onde a mesma era cantada mais devagar, como se fosse uma música romântica. Aconteceu o mesmo com a música da dupla Capoeira, que ficou com umas variações nas batidas. Quanto ao seu pedido, eis o que conseguimos. Se você quer encontrar dois dos sete amigos de Tomba, confira a localização de todos para facilitar: o 1º você encontra em Baccus Village, o 2º está em Lumber Factory, o 3º está em Dawarf Village, o 4º você encontra num grande buraco de chave da porta da Haunted Mansion, o 5º está na Y Crossing, o 6º se encontra no Iron Castle. Retorne para o quarto estranho e o Barão tomará o lugar dele como o 7º. Esperamos que seja isso que você está pedindo. Ah! Falta a tal lágrima! Converse com o anão em Mushroom Forest (pelo lado de onde você vem de Leaf Slider) e derrote o Yellow Bonsugee. Caso não seja isso, mande uma carta mais explicada que vamos fazer o possível para responde-la!

Olá galera da Gamers! Tudo bem com vocês? Sentiram minha falta!? Eu li na edição nº 40 que vocês perguntaram por mim! Olha eu aqui! Eu também estou morrendo de saudades de vocês, eu estou de volta e com a bola toda! Tanto é que eu exagerei nos desenhos desta carta! Sabe, é muito bom quando vemos algo nosso publicado! Eu fiquei super feliz, dei até pulos de alegria! Estou mais feliz com a chegada do fantástico Bio Hazard 3! Não me agüentava mais de curiosidade em saber como seria a nova versão do "survival horror"! Quando teremos mais detalhes? O ruim é que só sairá no final de outubro né! Mas a história irá desvendar os mistérios que restaram em Bio Hazard 1 & 2! E que ficariam sem sentido os finais se eles não explicassem tudo no BH3!! Enquanto isso eu tenho que me conformar com Silent Hill... Esses dias eu comprei o KOF'98 e sabe, acabei me decepcionando muito com os finais. Só fotos, e a gente não precisa se esforçar para fazer os outros finais, basta fazer uma vez que as outras fotos vão aparecer... Espero que em KOF'99 seja bem melhor e com finais decentes. Eu não vejo a hora de entrar de férias para eu poder jogar sem parar o meu Playstation, e fechar logo de uma vez Final Fantasy VIII. Vocês vão lançar alguma Gamers Book sobre FFVIII? Era bom se a Gamers tivesse mais páginas, mas seria impossível fazer isso sem aumentar o preço né? Ah! Eu gostaria de saber sobre uma coisa, vocês recebem visita de leitores aí na redação? Deve ser legal uma redação, cheia de coisas falando sobre video games e coisas desse tipo! Eu sei que aí é lugar de trabalho, mas deve ser um lugar super gostoso de trabalhar! Bom, mas vamos às perguntas, eu irei repetir algumas da outra carta, e volto nessa de Enigma, eu quero salvar esse jogo! **1ª** Com Akira, consegui chegar na fase do Egito (a tela do Tomas), tem uma parte em que o item está piscando no túmulo, quando tento pegar sempre sai uma múmia e nunca dá para pegar o item. Por quê? **2ª** Agora, sobre o filme de Resident Evil 2, sai ou não sai!? Já ouvi inúmeros boatos de que teria um filme sobre este clássico. **3ª** Eu ouvi de uma amiga que sairia um filme de Final Fantasy VII, e que o Cloud iria ser o Nick do Back Street Boys! Eu não estou com tanta fé nisso!! Vocês sabem de algo? Eu nem sei onde ela ouviu falar disso, mas boatos são boatos né!? **4ª** Vocês sabem se Marvel Vs Capcom tem alguma possibilidade de sair para Playstation? Hum... eu acho que já enchi demais né! Vou terminando aqui!

Aline de Miranda Santos
São Paulo - SP

Olá Aline!! Estamos bem, obrigado. Sim, apenas um pouquinho (tá certo, talvez um bocadinho mais...) de saudades. Por pouco não colocamos uma foto sua com cara de triste, com um aviso em baixo dizendo "Você me viu?", mas como não temos uma foto sua, o jeito foi aguardar. Percebemos que você voltou com tudo, não precisa exagerar com tantos desenhos numa mesma carta (isso é apelação!). Quanto ao Bio Hazard 3, quem não está com os dedos formigando de tanta vontade de jogá-lo?

Esperamos que a Capcom elabore muito bem esta nova trama, tornando-a bem cativante e cheia de mistério como BH1. Confira mais detalhes no Game News desta edição, onde você vai encontrar mais coisas sobre BH Nemesis (o BH3) para Playstation e o Bio Hazard: Code Veronica, do Dreamcast. Mas bem que Silent Hill veio bem na hora! Mudando para o assunto KOF'98, de fato este foi o melhor e ao mesmo tempo, o pior de todos os KOFs. Sendo que a pior parte é o game não possuir um final decente. Mas o jeito é torcer para que o KOF'99 seja muito melhor nesta parte e que a versão KOF'98 do Dreamcast não apresente este erro! As férias escolares estão vindo aí, mas não vá se afundar no seu Playstation direto; lembre-se que tudo em excesso faz mal, hein! Já sobre o lançamento de uma Gamers Book de FFVIII, estamos vendo as possibilidades. Agora, a Gamers ganhar mais páginas até que seria uma boa (para vocês leitores, mas para nós redatores...), mas o preço faria muita gente chorar. Essa coisa de visita de leitores na redação não seria ruim, mas a chefia é um pouco rígida. Tocando no assunto da nossa redação ser cheia de coisas referentes a jogos video games, não é bem assim. Não é aquele lugar que você "olha, ali tem um video game com um super jogão!", mas é bacana trabalhar! Agora, vamos às suas respostas: 1ª Essa sua pergunta não ficou muuuito clara, mas se você se refere a uma pedra vermelha, chame a atenção da múmia e depois volte para pegar a pedra, para só então acabar com a múmia. Caso tente fazer o contrário, uma outra múmia virá atrás de você. É isso? 2ª Sim, durante um tempo especulava-se sobre um filme baseado no game da Capcom, mas as coisas esfriaram por enquanto. O jeito é aguardar (você é bem paciente, não? ha, ha, ha...). 3ª Não é por nada, mas essa sua amiga deve fazer parte de algum fã clube dos BSB. De fato, há um filme sobre FF em produção, mas ele será feito completamente em computação gráfica (CG). Mas um amigo de um amigo nosso, disse que o pai dele disse que disseram para ele que talvez a Tiazinha fosse atuar como Tifa (seria bacana, não?). 4ª Há possibilidades, mas elas são bem remotas. Não é a 51, mas é uma boa idéia terminar por aqui, mas vê se não esqueça de escrever de novo, hein! Não pense que deixamos de lado seu comentário sobre FFVIII, mas você verá uma mudança e tanto em Squall!

Bom, para começo de papo esta é a primeira vez que escrevo. Curto muito video game e a Gamers. Tenho um Nintendo 64 e ele é o máximo, mas os preços dos cartuchos é que são medonhos! Minhas dúvidas são as seguintes: 1ª Aquela entrada que tem em baixo do console, expansão de conector, é para CD? E quando estará no mercado? 2ª Qual é a função do cartucho de memória? 3ª É vantagem eu trocar o meu Nintendo 64 por um Playstation? Aguardo respostas!

Adenir R. Karatchuk
Curitiba - PR

Pra meio de conversa, isso foi legal, continue nos escrevendo! 1ª É aí que vai ser encaixado o 64 DD (se ele sair, pois esse drama já dura um bom tempo...) e até o momento não há previsão de quando o mesmo vai ser lançado! 2ª O cartucho de memória ao qual você se refere é o cartucho de 4 MEGA, não? Se for, ele serve para um monte de coisas, mas nos jogos atuais (tome Turok 2 como um exemplo) está servindo apenas para melhorar a resolução gráfica. 3ª Aí o que conta é a sua escolha, você deve escolher o que é melhor para si mesmo, ok? E nós aguardamos mais cartas!

Hey, como estão meus amigos da Gamers? Espero que estejam bem. Vou começar afirmando, a revista Gamers é a melhor do mundo. Seja como o "Parappa", tenham fé em si mesmos. E para nós leitores vocês serão sempre os nº 1, a melhor. E tenham auto confiança! Meu assunto é nada mais, nada menos que Karen Maeda. Eu moro a 15 ou 20 km de Brasília e sempre vou lá, mas não tive a felicidade de conhecer a Karen. Ah, e nem o tio dela, o "Kunihiko", lembram? Bem, eu sou fã dela, ela é minha 2ª musa e a 1ª é a Aya Brea. Karen Escreva mais. Onde está? Por não se corresponder com a Gamers, eu me preocupe e fui investigar. O caso "Karen." 1º Descobri que Karen teria sido abduzida por seres espaciais, eles tentavam ensiná-la, com métodos simples, teorias completas e relativas... Karen não agüentou a tanto conhecimento e eles a trouxeram de volta. Ao chegar em sua casa, ela é surpreendida por um grupo de agentes conhecidos como MIB. Então esses agentes fazem algumas perguntas e logo em seguida apagam sua memória. 2º Ela tenta se esconder, pois ela é a terceira pessoa que estava no quarto com Suzana e PC. Ela teria matado "PC", pois ela gosta de "PSX". E por último e a melhor versão: Ela é a sobrinha de "Kunihiko Maeda" e que graças a ele, ela está viva. Há 2 anos atrás, um acidente envolvendo Karen ocorre, uma outra mulher, doadora, morre. Karen recebe suas córneas. Tempos depois, cientistas descobrem que a mulher era uma africana que se nomeava EVE. Kunihiko sabendo disso, leva sua sobrinha para o Brasil, pois os cientistas estavam querendo fazer testes e estudá-la; ao chegar no Brasil, eles são bem tratados e vivem bem. Obrigado! Mas Karen sabia que não era como as outras crianças, estava evoluindo algo dentro dela. Um dia, ao assistir a uma ópera cantada por ninguém menos que Melissa Pearce (é claro que era Natal e ela assistia pela TV a cabo). Então, quando a câmera dá um close em Melissa, Karen tem seus olhos tomados por chamas. Tentem imaginar o resto, dizem até que havia uma mulher e um rapaz que sobreviveram ao acidente e o nome dela, da mulher, era Aya Brea. Dá pra acreditar?

Washington Figueiredo de Farias
Riacho Fundo - DF

Estamos indo bem, até agora. Quiséramos que a Gamers fosse a melhor do mundo, mas como dito há algum tempo, "estamos alguns anos luz disso...", mas fazemos o melhor que podemos para agradar todos. Não é por nada Washington (seu primeiro e último nomes são bem familiares), mas não acha que você devaneou um pouco sobre a Karen? Você é um fã dela ou andou assistindo muita televisão (isso sem contar que gosta bastante de video game). Sua investigação foi bem profunda, mas tem certeza que você está falando da mesma Karen Maeda que a gente? Espero que ela volte a nos escrever para esclarecer estes fatos. Mas é melhor parar por aqui e... Ah, antes que nos esqueçamos, gostamos do segundo desenho que você fez e esperamos que a Karen leve esse seu fanatismo na brincadeira (isso aqui não é programa de TV). Té a próxima!

E aí pessoal, como vão vocês? Sempre estão se empenhando em descobrir as dicas dos jogos para os leitores, não é? Se eu pedir uma dica sei que vocês não vão negar, eu gostaria de saber, pelo amor de Deus (eu já estou desesperado), pelo código da sala Sea-Fox do Deep Fear do Saturn, e quando vocês vão publicar a estratégia completa de Deep Fear.

Pedro B. Raposo
Rio de Janeiro - RJ

Bom, Pedro, a estratégia completa para Deep Fear foi publicada na Gamers Book nº 3, já há algum tempo. O código ao qual você deve estar se referindo deve ser aquele do cofre dentro de uma sala pequena no submarino Sea-Fox. Caso seja esse, duas notícias, sendo uma delas má e outra péssima. Primeiro a péssima: o código muda de jogo para jogo, impedindo que possamos informá-lo com precisão. Agora a ruim: você deve consegui-la na raça, dentro da mesma sala onde você consegue o arpão. Lá haverá um colar caído e, nele, um número. Entre no menu e verifique o número. Depois basta usá-lo no cofre. Acostume-se a fazer isso, pois será uma constante em partes mais avançadas do game.

QUESTIONÁRIO

Olá pessoal! Vi o questionário do Mauro Sokrates na Gamers nº 39 e, realmente, ele parece saber tudo sobre Megaman. Mas o que eu gostaria de saber é se a galera que lê a Gamers "manja" sobre outros games e consoles que fizeram história no planeta video game, por isso, mando também um questionário:

1- Qual foi o primeiro console de video game da história?
2- Qual foi o primeiro console de 32 bits?
3- E o primeiro de 64 bits?
4- Em que ano o mercado americano de video games teve seu pior desempenho?
5- Em que ano foi lançado o primeiro Street Fighter?
6- Em que ano saiu o arcade Mortal Kombat?
7- Qual foi o primeiro game a vender mais de 1 milhão de unidades nos EUA?
8- Qual é o nome (completo) do primeiro game do personagem Alex Kidd?
9- De onde vem o nome Famicom (nome do NES no Japão)?
10- Qual foi o primeiro game para Nintendo a permitir o controle de dois personagens ao mesmo tempo?
11- Qual foi o primeiro game de tiro em primeira pessoa (como Quake, Duke Nuken, etc.)?
12- Knuckles teve o seu próprio game. Como se chama e para qual console saiu?
13- Quais os nomes dos personagens principais de Battletoads?
14- Qual é o nome do personagem principal de Flashback?

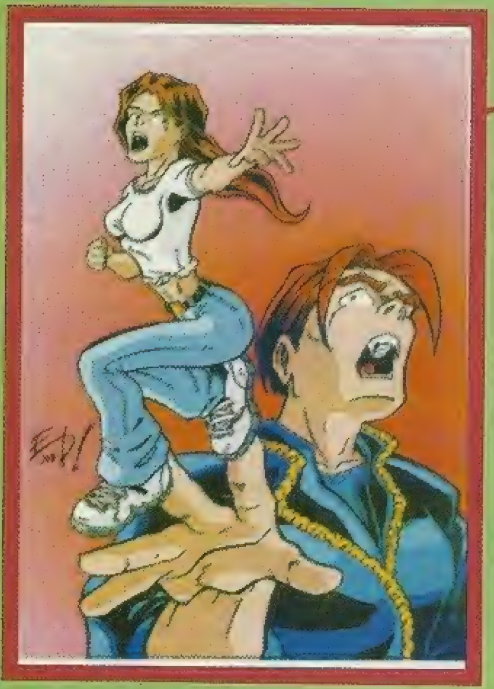
Douglas Oliveira Matoso
Curvelo - MG

Feras do Traço

Luiz Henrique de O. Dorta
Araras - SP

Marcos Gomes Costa
Caetité - BA

Francisco de A. R. Rodrigues
Guarulhos - SP



Eduardo Müller
Porto Alegre - RS

Caio Thiago A. Oliveira
Teresina - PI

Orlando A. do Nascimento
São Paulo - SP

Washington F. Farias
Riacho Fundo - DF

André L. Cassemiro
São Paulo - SP

Davi G. Damico
Itapuí - SP

Alessandro Bordignon
Canoas - SP

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers:
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail:
gamers@edescala.com.br

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADE

Placas:
TKOF 98
Marvel Vs. Capcom
Tekken III

Comandos
Botões
Acessórios

SEJA SEU PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

MONTE JÁ SEU FLIPERAMA

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

INTERFACE PARA PLAYSTATION MODO HABILIDADE PARA FLIPERAMA

- MORTAL IV
- TEKKEN III
- STREET FIGHTER ZERO III
- RIVAL SCHOOLS I & II
- TIME CRISIS

VENDA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL
VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

PRÓ DICAS

NINTENDO 64

STAR WARS: EPISODE I RACER

Antes de entrar com os códigos abaixo, faça o seguinte: no modo Tournament, selecione um slot de save vazio (para apagar, pressione C-▲), segure o botão Z enquanto aparecem as letras na tela name entry e aperte o botão L.

Debug menu

Entre com o código "RRDEBUG", coloque o cursor sobre a opção "End" e pressione L seguido de A. Comece uma corrida em qualquer pista do Tournament. Então, pause o game e pressione ↑, ←, ↓, → para acessar o cheat menu.

Dual Control Mode

Entre com o seguinte código: RRDUAL, coloque o cursor sobre a opção "End" e aperte L novamente seguido A. Agora você controla o game com dois controles analógicos.

Invencibilidade

Entre com o código: RRJABBA, coloque o cursor sobre a opção "End" e aperte L novamente seguido de A. Comece uma corrida e pressione START para pausá-la. Agora pressione ←, ↓, →, ↑ ou ↑, ←, ↓, → para acessar o cheat menu. A opção de invencibilidade poderá ser agora habilitada no cheat menu. Nota: seu podrace ainda poderá ser destruido caindo em precipícios.

Mirror Mode

Entre com o código: RRTHEBEAST, coloque o cursor sobre a opção "End" e aperte L novamente seguidos de A. Pause o jogo e aperte ←, ↓, →, ↑ para ativar o modo mirror.

Jogue como Jinn Reeso

Entre com o código "RRJINNRE" coloque o cursor sobre a opção "End" e pressione L seguido de A. Nota: este código apenas funciona após você habilitar Mars Guo.

Provocação

No menu principal do modo Tournament, segure o botão Z e pressione A para começar uma corrida. Aperte R (duas vezes) para mais provocações durante a corrida.

Sebulba's Pod Racer

Para correr com o podracer de Sebulba, vença a última corrida e ele poderá ser selecionado.

Turbo Boost

No começo da corrida, o anunciador irá dizer, "3... 2... 1!" Antes que ele diga "1!", segure ↑ no controle analógico e pressione A. Se funcionar, seu piloto irá dar um grito.

Habilitar os personagens secretos

Confira as pistas e os tempos necessários para habilitar os personagens secretos.

Sebulba
The Boonta Classic
Galactic Circuit
Tempo da volta: 02:04:210
Tempo da corrida: 06:20:012

Aldar Beedo
Beedo's Wild Ride
Amateur Circuit
Tempo da volta: 01:02:986
Tempo da corrida: 03:16:697

Ratts Tyerell
Howler Gorge
Semipro Circuit
Tempo da volta: 01:31:370
Tempo da corrida: 04:48:510

Mawhonic
Andobi Mtn. Run
Galactic Circuit
Tempo da volta: 01:39:309
Tempo da corrida: 05:05:648

Slide Paramita
AP Centrum
Invitational Circuit
Tempo da volta: 00:58:410
Tempo da corrida: 03:03:260

Clegg Holdfast
Aquilaris Classic
Amateur Circuit
Tempo da volta: 01:04:700
Tempo da corrida: 03:16:926

Bullseye Navior
Sunken City
Semipro Circuit
Tempo da volta: 01:52:620
Tempo da corrida: 05:43:101

Ark Bumpy Roose
Bumpy's Breakers
Semipro Circuit
Tempo da volta: 02:09:358
Tempo da corrida: 06:47:380

Wan Sandage
Scrapper's Run
Semipro Circuit
Tempo da volta: 00:44:904
Tempo da corrida: 02:23:978

Bozzie Baranta
Abyss
Invitational Circuit
Tempo da volta: 01:02:639
Tempo da corrida: 03:12:934

Neva Kee
Baroo Coast
Semipro Circuit
Tempo da volta: 01:38:300
Tempo da corrida: 04:59:640

Ben Quadinaros
Inferno
Invitational Circuit
Tempo da volta: 00:59:549
Tempo da corrida: 03:04:160

Teemto Pagalies
Mon Gazza Speedway
Amateur Circuit
Tempo da volta: 00:16:072
Tempo da corrida: 00:52:081

Mars Guo
Spice Mine Run
Amateur Circuit
Tempo da volta: 01:29:470
Tempo da corrida: 04:30:880

Boles Roor
Zugga Challenge
Semipro Circuit
Tempo da volta: 02:01:261
Tempo da corrida: 06:10:897

Fud Sang
Vengeance
Amateur Circuit
Tempo da volta: 01:16:880
Tempo da corrida: 03:51:921

Toy Dampner
Executioner
Galactic Circuit
Tempo da volta: 00:31:540
Tempo da corrida: 04:42:310

SATURN

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

Introdução alternada

Segure X+B+Z+L+R e ligue o Saturn com o CD de Magic Knight Rayarth dentro para ver uma nova introdução.

PLAYSTATION

OPTION TUNING CAR BATTLE 2

Ver a seqüência final

Na tela título, pressione R1, ○, ▲, → no controle 2.

Todos os carros

Habilite o código para ver a seqüência final. Então, selecione arcade mode e pressione R1, ○, ▲, → no controle 2.

PLAYSTATION

CRISIS CITY

Opção extra

Na tela título, pressione ↑, ↓, ←, →, X, ○. Uma nova opção "Extra" irá aparecer, permitindo que o game seja jogado com novos inimigos em posições trocadas.

Area 6 secreta

Selecione um personagem no modo versus. Então, coloque o cursor sobre a opção random na tela de seleção de área, segure L1 e pressione ○.

Area 7 secreta

Selecione um personagem no modo versus. Então, coloque o cursor sobre a opção Random na tela de seleção de área, segure L2 e pressione ○.

PLAYSTATION

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Cheat Codes

Entre com um dos seguintes códigos no lugar do nome do jogador. Todos os códigos podem ser usados combinados. Confirme um código, vá para "Rename" e entre com outro código. Seu personagem também pode ser renomeado por qualquer nome desejado após o último código ser inserido.

Códigos com características múltiplas

Entre com **"HAROLDHAND"** no lugar do nome do jogador para: todos os levels, todas as armas, munição infinita, "Get Out Of Jail Free" card, armor, parrot picture, 9.999.990 pontos, 99 vidas, 5x multiplier, nenhum policial e exibição de coordenadas.

Entre com **"GETCARTER"** no lugar do nome do jogador para: todos os levels, todas as armas, munição infinita, "Get Out Of Jail Free" card, armor, 99 vidas, 5x multiplier, máximo level desejado, exibição de coordenadas.

Entre com **"FREEMANS"** no lugar do nome do jogador para: todos os levels, todas as armas, munição infinita, "Get Out Of Jail Free" card, armor, 5x multiplier.

Entre com **"DONTMESS"** ou **"TOOLEDUP"** no lugar do nome do jogador para: todas as armas, munição infinita, "Get Out Of Jail Free" card, armor.

Entre com **"SORTED"** no lugar do nome do jogador para: todos os levels, todas as armas, munição infinita, "Get Out Of Jail Free" card, armor.

Todos os levels

Entre com **"RAZZLE"** ou **"READERWIFE"** no lugar do nome do jogador.

London levels 1 e 2

Entre com **"MAYFAIR"** no lugar do nome do jogador.

London levels 1 e 3

Entre com **"PENTHOUSE"** no lugar do nome do jogador.

99 vidas

Entre com **"MCVICAR"** no lugar do nome do jogador.

9.999.990 pontos

Entre com **"BIGBEN"** no lugar do nome do jogador.

5x multiplier

Entre com **"SIDEBURN"** no lugar do nome do jogador.

Máximo level desejado

Entre com **"OLDBILL"** no lugar do nome do jogador.

Nenhum policial

Entre com **"GRASS"** como um nome de jogador.

Exibir coordenadas

Entre com **"SWEENEY"** como um nome de jogador.

PLAYSTATION
EHRGEIZ (am)

Mudar a roupa do personagem
Na tela de seleção de personagem do modo arcade, segure ↑ enquanto seleciona um lutador.

Lutas extras
Para conseguir duas lutas extras, você deve derrotar Sasuke em menos de 3 min. e 20 segundos. Então, a porta que se parece com a entrada para a Gold Saucer (de Final Fantasy VII) se abrirá e você poderá lutar com Cloud e Tifa antes da luta final com Django.

Roupas extras para Tifa e Cloud
Para a terceira roupa secreta de Cloud, vença o game usando Yuffie. Para a terceira roupa secreta de Tifa termine o game usando Vincent.

Jogue Evil Panel
Derrote o CPU 10 vezes consecutivas no mini game Battle Panel. Então, no topo do menu selecione Battle Panel enquanto segura L1,L2,R1,R2.

Personagens secretos
Para conseguir os personagens secretos, faça o seguinte:
Koji Masuda: Vença o game com qualquer personagem masculino
Clair Andrewsi: Vença o game com qualquer personagem feminino
Yuffie Kisaragi: Vença o game com Cloud Strife
Vincent Valentine: Vença o game com Tifa Lockheart **Zax:** Vença o game com todos os personagens de FF7
Django (aka Neo-Red XIII): Vença o game com todos os personagens de Ehrgeiz (menos os de FF7)

Terceira roupa para os personagens normais de Ehrgeiz
Para conseguir a terceira roupa para os personagens de Ehrgeiz, complete faça o seguinte:
1.Vença no modo Arcade sem usar continuie.
2.Vença no modo Arcade e obtenha EHRGEIZ com qualquer personagem.
3.Faça um combo de 10-hit no modo Practice.
4.Obtenha 35.000 pontos na Battle Beach.
5.Obtenha 2.000 pontos na Infinite Battle.
6.Consiga todas as FMVs no Movie Player.
7.Obtenha um perfect na Evil Panel (O computador deve ter 0 panels).
8.Vença o computador na Battle Runner em qualquer level com qualquer número de voltas.
As roupas aparecerão na seguinte ordem quando você completa os objetivos: Yoko, Han, Prince Doza, Inoba, Sasuke, Jo, Lee e finalmente Godhand. Para conseguir a nova roupa, segure ↓ e pegue o personagem.

Roupa alternativa para Vincent
Uma vez que Vincent for habilitado, você pode vesti-lo como um turco segurando ↑ no direcional. Para alternar o fundo, gire o direcional 90°.

PLAYSTATION
TOCA TOURING CARS 2

Todos os carros
Digite "MECHANIC" no lugar do seu nome para acessar todos os carros.

Todas as pistas
Digite "BIGLEY" no lugar do seu nome para acessar todas as pistas.

Bumper Car
No modo Single Player, "BCASTLE" no lugar do seu nome para saltar longe de colisões.

Cheap Chassis
No modo Single Player, digite "DUBBED" no lugar do seu nome. Agora, quando você tocar outro carro, haverá dano imediato.

40 voltas
Para correr 40 voltas, digite "LONGLONG" no lugar do seu nome no modo Single Player.

Expandir a pista
No modo Single Player, digite "ELASTIC" para esticar a pista.

Voando alto
No modo Single Player, digite "LUNAR" no lugar do seu nome para permanecer no ar mais tempo quando você chocar.

JUSTFEET
No modo Single Player, digite "JUSTFEET" e quando estiver dirigindo, você só verá suas rodas.

Fundo psicodélico
Para um fundo psicodélico, digite "CASTLETRIPPY" no lugar do seu nome, no modo Single Player.

Micro Machines
No modo Single Player, digite "MINICARS" no lugar do seu nome para adquirir uma visão de Micro-Machines.

Carro veloz
No modo Single Player digite "FASTBOY" no lugar do seu nome para deixar o seu carro mais rápido.

Permanecer na corrida
Entre com "PUNCHY" no lugar do seu nome quando você entrar no championship (menos support car championships). Não importa quantos pontos consiga, você ainda poderá continuar nos campeonatos.

Turbo Mode
Para o modo turbo, digite SKATES no lugar do seu nome.

NINTENDO 64

BEETLE ADVENTURE RACING

Police Beetle

Após vencer os Championships normais, um novo modo "Bonus" irá se abrir. Vença este desafio (incluindo Wicked Woods) para conseguir o carro mais veloz do jogo, o Police Beetle.

Alien Beetle

Para conseguir o Alien Beetle, vença Expert Championship e complete o Metro Madness.

Fazer os carros darem passagem

Quando estiver com o Police Beetle, segure o botão C-◀ para soar a sirene. Quando você estiver próximo dos outros carros, eles irão parar para te dar passagem.

View Mode

Para ativar o View Mode no cheat menu, vá para Inferno Isle. Na área que se parece com uma vila, no lado direito da pista, há uma casa. Pule com seu carro e pouse no telhado. Então vá em reverse e quebre a Daisy Crate escondida lá para ativar o View Mode cheat. Você poderá agora selecionar os modo de visão Normal, Fisheye e Tunnel.

Cheat Menu

No modo 1 player, selecione "Championship". Corra em Coventry Cove e encontre o atalho com o celeiro e 2 pilhas de feno. Vá em direção à pilha de feno mais próxima da pista e bata na caixa. Você ouvirá alguém dizer "Groovy!". Termine a corrida e vá para "Options". Agora haverá uma opção chamada "Cheats".

PC

STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

Cheat Codes

Durante o jogo, pressione [barra de espaço] para exibir a caixa de diálogo. Então, para obter as seguintes funções, entre com o código correspondente:

Recarregar energia [nota 1]: **give me life**
Recarregar energia: **heal it up**
Todas as armas e munição: **i like to cheat**
Jogar como Queen Amidala: **iamqueen**
Jogar como Panaka (guarda costas de Amidala): **iampanaka**
Jogar como Qui-Gon Jin: **iamquigon**
Jogar como Obi-Wan: **iamobi**
Debug mode [nota 2]: **oldcode**
Visão em primeira pessoa: **naughty naughty**
Visão Letterbox: **beyond cinema**
Visão de cima: **from above**
Visão wire frame: **perf**
Menus wire frame: **rex**
Modo slow motion: **slowmo**
Frame rate a 60 fps: **60fps**
Visão de frame rate: **fps**
Auto-fire/attack: **perfection**
Mover pelas paredes: **drop a beat**
Weapon 3 mais poderosa: **happy**
Mudar cor de force power para vermelho: **but i feel so good**
Mensagem "Tech Bonus!": **brenando**
Desabilitar cheats: **turntables**
Aumentar dificuldade: **i rule the world**
Diminuir dificuldade: **i really stink**
Diminuir dificuldade: **i stink**
Ver os créditos: **where is gurshick**
Ver os créditos: **gurshick**
Cometer suicídio: **donttttt**
Cometer suicídio: **rrrrright**
Cometer suicídio: **kill me now**
Desconhecido: **courier**

Nota 1: Deve ser feito apenas cinco vezes e aumenta o nível de dificuldade do game.
Nota 2: Entre com este código uma vez para Debug 1 e uma segunda vez para Debug 2.

Locação e playgame de:

SATURN, SUPER NES, PLAYSTATION, MEGA, NEO GEO & NINTENDO 64 DREAMCAST

ARCADES: Mortal Kombat 4, MSH vs. SF, Marvel Vs. Capcom, Street Fighter Zero 3, Street Fighter 3: First Impact

LOCADORA GON GAMES

Grande acervo de Games & CD's

PRONTA ENTREGA

Trav. Tupinambás, 262 Fone: (091) 222-6777
CEP 66025-610 Belém - Pará

Play GameZ
Tudo para seu Playstation
CDs
Mais de 500 títulos!
Muitas novidades!
Playstation
Contr. Analógicos
Pistolas
Volantes
Luvas
Game Sharks
Memory Cards
Filmes em VCD
e muito mais!!!
Despachamos via SEDEX para todo o Brasil!

Rua 24 de Maio, 188 - 2º andar - Sala. 219
Telefax: (011) 222-0210 - São Paulo - SP
www.geocities.com/SiliconValley/Haven/3902
e-mail: wiedeman@hotmail.com

FRATELLO GAMES
Assistência Técnica Completa
- CHAVEAMENTO
- TRANSCODIFICAÇÃO
- CONSERTOS EM GERAL
- ACESSÓRIOS PARA ARCADE

VENDAS DE GAMES E ACESSÓRIOS
DESCONTO ESPECIAL PARA LOCADORAS E OFICINAS
Atendemos via Sedex
p/ todo o Brasil - inclusive consertos
R: Santa Efigênia, 295 - 2º andar Loja 215
Fone: (011) 224-9418

NIKA'S GAMES
Vende * Troca * Locação * Compra
Novos e Semi-novos
Linha completa/lançamentos
- Assistência Técnica
- Facilitamos o pagamento
- Entregamos a domicilio
- Despachamos via sedex

Central de vendas: (011) 875-2737
Site: www.teknobank.com.br/nikasgames

Para anunciar ligue:
(011) 3641 - 0444

GAME SHARK

Nintendo 64
SUPER SMASH BROS.

Só funciona na versão 3.0 ou acima e requer o Keycode de Diddy Kong
Enable Code
(Tem que ser ativado)
F10396B0 2400
DE000400 0000
1-Player Mode
Tempo infinito
810A4B2E 43CB
Vidas infinitas para P1
800A4B43 0004
Vidas infinitas para P2
800A4BB7 0004
Vidas infinitas para P3
800A4C2B 0004
Vidas infinitas para P4
800A4C9F 0004
Pouca energia para P1
810A4B86 0000
Pouca energia para P2
810A4BFA 0000
Pouca energia para P3
810A4C6E 0000
Pouca energia para P4
810A4CE2 0000
Modificador de personagem para P1
800A4B3B 00??
Modificador de personagem para P2
800A4BAF 00??
Modificador de personagem para P3
800A4C23 00??
Modificador de personagem para P4
800A4C97 00??
VS. Mode
Tempo infinito
810A4D1E 43CB
Pouca energia para P1
810A4D76 0000
Pouca energia para P2
810A4DEA 0000
Pouca energia para P3
810A4E5E 0000
Pouca energia para P4
810A4ED2 0000
Modificador de personagem P1
800A4D2B 00??
Modificador de personagem P2
800A4D9F 00??
Modificador de personagem para P3
800A4E13 00??
Modificador de personagem para P4
800A4E87 00??
Dígitos que acompanham os códigos modificadores de personagem
00 - Mario
01 - Fox
02 - DK
03 - Samus
04 - Luigi
05 - Link
06 - Yoshi
07 - C. Falcon
08 - Kirby
09 - Pikachu
0A - Jigglypuff
0B - Ness
Nota: Não use vários códigos ao mesmo tempo.

Nintendo 64
BUST A MOVE '99

Testados na versão 3.0
P1 sempre adquire Bubbles
800ECE59 0006
P1 nunca adquire Bubbles
800ECE59 0000
P2 sempre adquire Bubbles
800ECF49 0006
P2 nunca adquire Bubbles
800ECF49 0000
P3 sempre adquire Bubbles
801588B1 0006
P3 nunca adquire Bubbles
801588B1 0000
P4 sempre adquire Bubbles
801589A1 0006
P5 nunca adquire Bubbles
801589A1 0000
Tempo infinito para fixar bloco P1
810ECE2C 0000
Tela nunca enche com passar do tempo P1
810ECDEE 0000
Tempo infinito para fixar bloco P2
810ECF1C 0000
Tela nunca enche com o passar do tempo P2
810ECEDE 0000
Tempo infinito para fixar bloco P3
81158884 0000
Tela nunca enche com o passar do tempo P3
81158846 0000
Tempo infinito para fixar bloco P4
81158974 0000
Tela nunca enche com o passar do tempo P4
81158936 0000

Nintendo 64
STAR SOLDIERS

Testados na versão 3.0
Vidas infinitas
800A3648 0003
Specials infinitos
800A3649 0003
Extra Armor
800A362F 0001
Modificador de personagem
800A364C 00??
Modificador de Score (para menos)
810A3626 ????
Modificador se Score (para mais)
810A3624 ????
Max Upper Level
800A3659 0063
Max Lower Level
800A3658 0003
Max Combo
810A3644 7FFF
Modificador de Status
800A364A 00??
Dígitos que acompanham os códigos modificadores de personagem
00 - Personagem 1
01 - Personagem 2
02 - Personagem 3
Dígitos que acompanham os códigos modificadores de Status
01 - alto
02 - médio
03 - baixo

Playstation
BOMBERMAN FANTASY RACE (am)

Testado na versão 2.4
Dinheiro infinito para P1
8014873C FFFF
Stamina infinita para P1
800100EA 077F

Playstation
STREET FIGHTER ALPHA 3

Energia infinita P1
80194310 0090
75% de energia P1
D0194310 0090
80194310 006C
50% de energia P1
D0194310 0090
80194310 0048
25% de energia P1
D0194310 0090
80194310 0024
P1 1-hit mata
D0194310 0090
80194310 0001
P1 sem energia
80194310 0000
Energia infinita P2
80194758 0090
75% de energia P2
D0194758 0090
80194758 006C
50% de energia P2
D0194758 0090
80194758 0048
25% de energia P2
D0194758 0090
80194758 0024
P2 1-hit mata
D0194758 0090
80194758 0001
P2 sem energia
80194758 0000
P1 Max Power Bar
80194402 0090
P1 Max Guard Bar
801944C0 0050
P1 sem Power Bar
80194402 0000
P1 sem Guard Bar
801944C0 0000
P2 Max Power Bar
8019484A 0090
P2 Max Guard Bar
80194908 0050
P2 sem Power Bar
8019484A 0000
P2 sem Guard Bar
80194908 0000
Habilitar tudo
8017E05E FFFF
Começar no último estágio
80198C8C 0009
P1 pode dar Specials no ar
301942E9 0000
P2 pode dar Specials no ar
30194731 0000
World Tour Mode
Max Exp para o personagem
80194160 967F
80194162 0098
Max Exp para Xism
80194164 967F
80194166 0098
Max Exp para Aism
80194168 967F
8019416A 0098
Max Exp para Vism
8019416C 967F
8019416E 0098

Playstation
LEGEND OF LEGAIA

Testado na versão 2.4
Joker Command
D007B7C0 ????
Tempo = 0:00:00
80084570 0000
Itens infinitos (todos os Slots)
8004309E 2400
Infinito uso de itens em batalha
800423CE 2400
Gold infinito
8008459C E0FF
8008459E 05F5
Salvar a qualquer momento (pressione Select e X)
D007B7C0 0140
8007B6A8 0001
Sem batalhas aleatórias
8007B5FC 0377
Coins infinitas
800845A4 E0FF
800845A6 05F5

GAME SHARK

Caminhar através de paredes
D01D078C 0006
801D078C 0006
D01D071C 0028
801D071C 0006
D01D065C 0028
801D065C 0006
D01D06BC 000D
801D06BC 0006

Códigos para Gala
Max HP
80085034 270F
80085036 270F
8008504C 270F
Max MP
80085038 03E7
8008503A 03E7
8008504E 03E7
100 AP
8008503E 0064
Max AGL
80085040 03E7
80085052 03E7
Max ATK
80085042 03E7
80085054 03E7
Max UDF
80085044 03E7
80085056 03E7
Max LDF
80085046 03E7
80085058 03E7
Max SPD
80085048 03E7
8008505A 03E7
Max INT
8008504A 03E7
8008505C 03E7
Level 99
80085060 0063
Modificador de Exp
80084F30 ????
Max Exp
80084F30 FFFF
80084F32 0098
Modificador de Armor
300850C6 00??
Modificador de Head Gear 300850C7 00??
Modificador de arma
300850C8 00??
Ativar Ozma no Lv9
300850C9 001B
Modificador de Leg Gear
300850CA 00??
Modificador de Accessory 1
300850CB 00??
Modificador de Accessory 2
300850CC 00??
Modifcador de Accessory 3
300850CD 00??
Todos os Art Moves
800850B4 1000
800850B6 0201
800850B8 0403
800850BA 0605
800850BC 0807
800850BE 0A09
800850C0 0C0B
800850C2 0E0D
800850C4 000F

Códigos para Noa
Max HP
80084C20 270F
80084C22 270F
80084C38 270F
Max MP
80084C24 03E7
80084C26 03E7
80084C3A 03E7
100 AP
80084C2A 0064
Max AGL
80084C2C 03E7
80084C3E 03E7
Max ATK
80084C2E 03E7
80084C40 03E7
Max UDF
80084C30 03E7
80084C42 03E7
Max LDF
80084C32 03E7
80084C44 03E7
Max SPD
80084C34 03E7
80084C46 03E7
Max INT
80084C36 03E7
80084C48 03E7
Level 99
80084C4C 0063
Modificador de Exp
80084B1C ????
Max Exp
80084B1C FFFF
80084B1E 0098
Modificador de Armor
30084CB2 00??
Modificador de Head Gear 30084CB3 00??
Ativar Terra no Lv9
30084CB4 0012
Modificador de arma
30084CB5 00??
Modificador de Leg Gear 30084CB6 00??
Modificador de Accessory 1
30084CB7 00??
Modificador de Accessory 2
30084CB8 00??
Modificador de Accessory 3
30084CB9 00??
Todos os Art Moves
80084CA0 1000
80084CA2 0201
80084CA4 0403
80084CA6 0605
80084CA8 0807
80084CAA 0A09
80084CAC 0C0B
80084CAE 0E0D
80084CB0 000F

Códigos para Vahn
Max HP
8008480C 270F
8008480E 270F
80084824 270F
Max MP
80084810 03E7
80084812 03E7
80084826 03E7
100 AP
80084816 0064
Max AGL
80084818 03E7
8008482A 03E7
Max ATK
8008481A 03E7
8008482C 03E7
Max UDF
8008481C 03E7
8008482E 03E7
Max LDF
8008481E 03E7
80084830 03E7
Max SPD
80084820 03E7
80084832 03E7
Max INT
80084822 03E7
80084834 03E7
Level 99
80084838 0063
Modificador de Exp
80084708 ????
Max Exp
80084708 FFFF
8008470A 0098
Modificador de Armor
3008489E 00??
Modificador de Head Gear 3008489F 00??
Modificador de arma
300848A0 00??
Activar Meta no Lv9
300848A1 0009
Modificador de Leg Gear 300848A2 00??
Modificador de Accessory 1
300848A3 00??
Modificador de Accessory 2
300848A4 00??
Modificador de Accessory 3
300848A5 00??
Todos os Art Moves
8008488C 1000
8008488E 0201
80084890 0403
80084892 0605
80084894 0807
80084896 0A09
80084898 0C0B
8008489A 0E0D
8008489C 000F

Dígitos que acompanham os códigos Modificadores de itens
00 - Nada
Armas
01 - Ra-Seru Meta Lv1
02 - Ra-Seru Meta Lv2
03 - Ra-Seru Meta Lv3
04 - Ra-Seru Meta Lv4
05 - Ra-Seru Meta Lv5
06 - Ra-Seru Meta Lv6
07 - Ra-Seru Meta Lv7
08 - Ra-Seru Meta Lv8
09 - Ra-Seru Meta Lv9
0A - Ra-Seru Terra Lv1
0B - Ra-Seru Terra Lv2
0C - Ra-Seru Terra Lv3
0D - Ra-Seru Terra Lv4
0E - Ra-Seru Terra Lv5
0F - Ra-Seru Terra Lv6
10 - Ra-Seru Terra Lv7
11 - Ra-Seru Terra Lv8
13 - Ra-Seru Ozma Lv1
14 - Ra-Seru Ozma Lv2
15 - Ra-Seru Ozma Lv3
16 - Ra-Seru Ozma Lv4
17 - Ra-Seru Ozma Lv5
18 - Ra-Seru Ozma Lv6
19 - Ra-Seru Ozma Lv7
1A - Vahn Fist
1B - Ra-Seru Blade
1C - Noa Feral
1D - Hard Beat
1E - Heavy Strike
1F - Ra-Seru Fangs
20 - Gala Mace
21 - Ra-Seru Club
22 - Survival Knife
23 - Battle Knife
24 - Short Sword
25 - Force Blade
26 - Beast Buster
27 - Chaos Breaker
28 - Nail Glove
29 - Crimson Nails
2A - Fighter Claw
2B - Bloody Claw
2C - Holy Claw
2D - Golden Claw
2E - Survival Club
2F - Red Club
30 - Power Club
31 - Survival Axe
32 - Battle Axe
33 - Great Axe

Head Gear
34 - Warrior Seal
35 - Ironman Seal
36 - Expert Seal
37 - Hero Seal
38 - Ra-Seru Seal
39 - Guardian Clip
3A - Green Clip
3B - Jeweled Clip
3C - Royal Crown
3D - Pronged Crown
3E - Ra-Seru Plume
3F - Power Earring
40 - Fighter's Band
41 - War God Band
42 - Ra-Seru Helmet

Body Gear
43 - Hunter Clothes
44 - Savior Clothes
45 - Warrior Armor
46 - Ironman Armor
47 - Master Armor
48 - Expert Armor
49 - Hero Armor
4A - Triumph Armor
4B - Ra-Seru Armor
4C - Fighting Robe
4D - Green Robe
4E - Scarlet Robe
4F - Tempest Robe
50 - Battle Robe
51 - Ra-Seru Robe
53 - Power Plate
54 - Fighting Plate
55 - Valor Plate
56 - War God Plate
57 - Ra-Seru Plate
58 - Swimsuit

Leg Gear
59 - Warrior Boots
5A - Ironman Boots
5B - Master Boots
5C - Expert Boots
5D - Hero Boots
5E - Triumph Boots
5F - Ra-Seru Boots
60 - Electric Shoes
61 - Tempest Shoes
62 - Olive Shoes
63 - Steel Boots
64 - Ra-Seru Shoes
Todos os Stat Item
65 - Honey
Leg Gear
66 - Power Shoes
67 - Fighting Boots
68 - War God Boots
69 - Ra-Seru Thongs

REDLINE RACER

Sendo o primeiro game de corrida de motovelocidade para o Dreamcast, Redline Racer deveria ter chamado mais a atenção, mas quase nenhuma publicidade foi feita para o lançamento de RR no Japão.

Os objetivos de Redline Racer são razoavelmente diretos: entrar em um torneio, pegar sua moto e fazer o melhor para vencer cada corrida. É similar a Sega Rally, onde você tem acesso a pistas adicionais vencendo corridas, com a meta de conseguir a melhor pontuação no final da terceira corrida.

Embora possua uma boa seleção de motocicletas, todas com diferente atributos e diferentes equipes com uniformes variados, falta a sensação de realismo e de velocidade.

As pistas variam entre vales montanhosos (semelhantes a Manx TT), desertos, cursos cobertos de neve e praias.

Há três modos de jogo para você testar suas habilidades e destravar uma variedade de outras pistas e motos. No modo Single racing você corre para obter records, no Championship você tem que vencer uma corrida para ir para a próxima, já o modo Versus é o mais divertido.

A jogabilidade é parecida com a de Moto Racer. As bikes são controladas diferentemente de games de corrida de carro, sendo que estas são mais estreitas e atingem velocidades maiores.

Redline Racer é baseado no jogo de PC de mesmo nome, que já tinha gráficos maravilhosos. A versão Dreamcast não decepciona nos gráficos, mas mesmo sendo bem feitos, não chegam a se comparam a Sega Rally 2 ou do futuro lançamento Metropolis. Os cenários, as bikes e os corredores têm um belo visual. É um dos games de corrida que você pode testar a alta resolução mas, para um sistema como o Dreamcast, sempre se espera mais.

O som é razoável. Em um aparelho estéreo, você ouvirá o ronco de muitos motores acelerando e motos derrapando, só que um tanto irreal. As músicas são uma mistura de techno e rock.

No geral, Redline Racer até que não é ruim. Controlar sua moto é razoavelmente fácil e, uma vez que se acostume com o controle analógico, é só diversão, sozinho ou com um amigo (embora apenas por um certo tempo).

DREAMCAST

ドリームキャスト

REDLINE RACER

SEGA - GD

CORRIDA - 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.6	INOVAÇÃO	3.1
SOM	3.7	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	4.0		

3.7

PRÓS

- Uma jogabilidade muito boa
- Uma boa variedade de equipes e motos

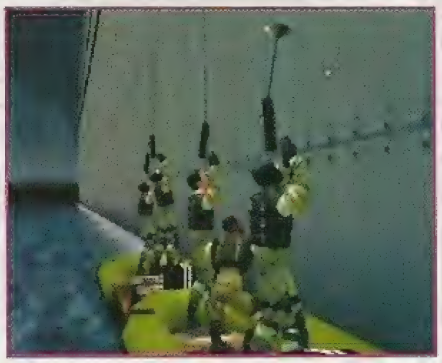
CONTRAS

- Os gráficos deixaram um pouco a desejar
- Falta mais realismo e velocidade nas corridas

DYNAMIT

SOCANDO TUDO O QUE VÊ PELA FRENTE

A Sega sempre foi boa em converter hits do arcade para versões caseiras (com algumas exceções, como House of the Dead para o Saturn).



A mais recente na longa lista de conversões, apesar de parecer uma escolha estranha no começo, é a continuação do popular game de ação, Dynamite Deka (Die Hard Arcade, Saturn). Por razões desconhecidas, a Sega decidiu chamá-lo de Dynamite Cop, nos Estados Unidos. Dynamite Deka 2 é um típico arcade game: com bons gráficos, um conceito de jogo fácil e, infelizmente, um game curto. Esses elementos são os mesmos dos campeões do arcade como Final Fight, TMNT, The Simpsons e numerosos outros títulos de luta. Algumas das características de Dinamite Deka continuam, incluindo as cenas de transição de Dragon's Lair para obter sucesso, como também a diversidade de armas para maior variedade do jogo.

No game original você ia para um edifício derrotar os terroristas e salvar a filha do Presidente. Dynamite Deka 2 tem o mesmo enredo, mas desta vez o cenário é um barco em que a filha do presidente se encontra seqüestrada. Parece que os piratas de alto-mar estão se comportando muito mal, e está na hora de seu grupo dar-lhes uma lição. Como parte de um grupo secreto de anti-terroristas de elite, você e um amigo podem selecionar um dos três personagens, Bruno, Jean e Eddie, em uma das três missões e lutar contra modernos piratas, ou os terroristas do cruzeiro de luxo onde a filha do presidente é mantida prisioneira.

JOGABILIDADE

A jogabilidade é relativamente simples. Como os velhos clássicos, Dynamite Deka 2 é um jogo que exige pouca habilidade. Embora o game consista pressionar os botões para bater em um oponente antes que eles te acertem, há vários combos para você pode executar. Com a escolha certa de golpes você pode arremessar ini-

DREAMCAST

DYNAMITE DEKA 2

SEGA - 1 GD

AÇÃO/LUTA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	3.8
SOM	3.6	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.4		

4.4

PRÓS

- Liberdade total nos cenários
- A ação está sempre presente
- Grande variedade de itens

CONTRAS

- O game é muito curto
- Poucas opções de jogo

TE DEKA 2

migos. Como Streets of Rage ou Final Fight, você tem completa liberdade de movimento, só que agora em um ambiente 3D. Bruno, Jean e Eddie treinam vários tipos de luta de rua e podem executar vários tipos de golpes e técnicas. Cada personagem possui habilidades próprias, então, é importante saber com quem você vai jogar; Bruno é bom em combos e arremessos, Jean é rápida e tem chutes fortes e Eddie inflige sérios danos.

Se tudo isso não for o bastante, os inimigos derrotados geralmente deixam energia ou power ups. Pegue bastante power ups e você entrará no "power mode", em que seu personagem pode atacar com mais ferocidade que em qualquer outra parte do game, comparável a Anna ou King de Tekken, uma vez que você pode pegar um inimigo e iniciar uma longa cadeia de golpes. Esses golpes, ou combos, são a maneira mais eficiente para derrotar os inimigos; eles variam em complexidade e dano, mas são normalmente simples de serem feitos. São todas as variedades de botões de Soco e Chute, rendendo resultados surpreendentes. Por exemplo, Bruno soca a cara do inimigo algumas vezes, derrubando-o no chão e socando-o um pouco mais; então ele pode se levantar, pegar o inimigo pelos pés e girá-lo ao redor, batendo nos outros inimigos da tela.

AS MISSÕES

Você pode bater nos inimigos de várias maneiras até o game começar a ficar chato; o time da AM1 da Sega, atenta a isso, tentou implementar Deka 2 para manter o game interessante. Aparte os três únicos personagens, o que ajuda a manter o game interessante são as três missões, que têm diferentes pontos de entrada no navio e diferentes caminhos, mas que infelizmente levam para as mesmas fases. Escolhendo um dos três personagens do grupo, você escolhe sua missão de três pontos de entrada. Cada uma das missões com fundamentos bastante semelhantes, embora se ponham mais difíceis conforme você avança e o número de continues disponíveis diminuem de ilimitado, para nove, até apenas quatro. E se você jogar com um parceiro, você tem que dividir esses continues. Jogando pelas três missões, você vê os mesmos compartimentos em diferentes estados (por exemplo, entrando na sala de jantar em três vezes distintas, na primeira vez o lugar está sendo arrumado, na segunda vez está arrumado mas não tem comida e na última vez toda a comida está lá) e vê a história de perspectivas diferentes. Cada uma das missões levam cerca de 30 a 50 minutos para jogar (dependendo de quão bom você seja) e oferece bastante diversão, o que fará você jogar algumas vezes.

OS CAUTION EVENTS

Entre as seqüências de luta, você é convidado para participar de pequenos eventos que são os "caution events", parecidos com os de Dragon's Lair ou os Quick Time Events de Shenmue. Quando você vai passar para o próximo objetivo, é mostrado um certo botão ou uma certa direção no joystick para você apertar. Se executar no tempo certo, seu personagem fará o movimento que irá resultar em sucesso na seqüência. Se apertar o botão errado e o seu personagem falhar, normalmente você terá uma luta extra com um ou dois inimigos.

ARMAS E ARMAS

A real diversão no game vem de pegar vários objetos e usá-los como armas contra os inimigos. Fora a ordem habitual de pistolas, machine guns e machados, há também uma seleção de armas menos óbvias. Você pode se equipar com qualquer coisa, como lança-míssil, guarda-chuva, maçã, barra de ferro, arma de laser, que devem ter sido inspirado do anime Akira, e qualquer coisa que não estiver fixa no chão. Isto inclui de cadeiras e mesas a pedaço de carne e até pão. Um simples pão pode se tornar um item mortal, quando se encontrarem em mãos certas. Qualquer coisa pode ser pega para serem lançadas nos oponentes. Virtualmente, tudo no cenário pode ser usado como arma. Você pode jogar peixe nos inimigos ou comê-lo para recuperar energia (e naturalmente, quando o prato estiver vazio, você pode arremessá-lo também).

GRÁFICOS

Dynamite Deka 2 circulou na Model 2 nos arcades e recebeu um reforço gráfico na versão para Dreamcast. As cenas agora são em CG renderizadas (muito bem feitas, sem nenhum load), e os gráficos foram retocados. As melhorias do jogo são do tipo que você tem que por lado a lado as versões arcade e Dreamcast para ver, mas realmente elas foram feitas. Embora os gráficos sejam limpos, vibrantes e coloridos, o número de polígonos é bastante baixo, e algumas das texturas (em particular, a face do personagem Bruno) são bem feias. Diferentes do chefe final, os inimigos não tem energia e personalidade que um jogo beat 'em up (acabe com todos) necessita para empolgar o jogador. Não há quase nenhuma diferença nos inimigos, do começo ao fim. Seguramente, não chega a ter uma qualidade da Square, mas são bem feitos e especialmente porque o tempo de load é virtualmente inexistente. O resultado é um game

com um belo visual, mas que não excede as expectativas esperadas para a versão do Dreamcast. Isto afeta a direção de arte da AM1 para a série Deka.

OUTROS MODOS DE JOGO

Dynamite Deka 2 peca em duas coisas: o baixo nível de dificuldade e ser extremamente curto. Claro que você pode fazer os combos para um pouco mais de diversão. Para compensar estas faltas, a Sega acrescentou vários extras na versão para o Dreamcast. Além de um clássico arcade game, você pode também jogar outros modos, como o Um-Contra-Um, o "Time Battle", onde você vê quanto tempo você pode durar e quantos inimigos você pode matar e o joguinho tipo tranquilizer gun (Atari), além do VMS. Há também um modo 2-player versus com várias armas em uma área do game. O modo Gallery contém perfis completos de todos os personagens do jogo e uma cópia de vídeo mangá de Dynamite Deka original.

NO GERAL

Em Dynamite Deka 2 há muita diversão. O que o deixa ainda melhor são as coisas ridículas que você pode fazer. É inevitável a comparação do game com Fighting Force, mas os ambientes deste são mais restritos, há menos variedade de inimigos e movimentos e os personagens são mais lentos. Se Dynamite Deka 2 é melhor e prova quanta diversão este gênero pode ter, por outro lado, ambos os jogos mostram também o quanto esse gênero pode ser repetitivo, o que não é um bom sinal.

Um dos principais problemas em Dynamite Deka 2 é que o game é definitivamente curto. A missão 1, com continues infinitos, super fácil e as outras duas missões não são tão difíceis e nem muito diferentes. Em todas as missões você passa por um restaurante: chinês, japonês ou francês. Você luta com um cozinheiro de visual parecido em todas as três, e contra uma lula gigantesca em todas as três. Há pouca variedade, por exemplo, a sala de máquinas é uma das últimas áreas da Mission 1, é uma das primeiras da Mission 3. Terminando todas as três missões abre-se as Missions 4,5 e 6. Antes que você se alegre, elas são as mesmas primeiras três, com a diferença que são sem continues e contêm inimigos mais difíceis. Infelizmente, após jogar todas missões algumas vezes, você terá feito tudo o que há para fazer em Dynamite Deka 2. Afinal, o game foi projetado para o arcade, para você ir jogando aos poucos.

Não deve decepcionar os fãs dos jogos em 2D beat-em-ups como Final Fight. Embora curto, com um parceiro e dominando as infinitas combinações de ataque, como também as armas, é realmente um alegria. Enfim, está longe de ser um jogo ruim, com combos que agradam e bons gráficos. Se você curtiu Die Hard Arcade, desfrute de toda a diversão que você puder extrair deste game.

SHADOW MADNESS

UM RPG INTEIRAMENTE AMERICANO

Os fãs de RPGs esperaram a Craveyard trabalharem na sua obra prima, Shadow Madness. Os japoneses, mestres em desenvolvimentos de RPG estariam ameaçados, e os fãs norte americanos teriam uma produtora de RPG para chamá-la de sua. Após anos de fabricação, Shadow Madness vê a luz do dia. Infelizmente, relatórios indicam que a Craveyard foi dissolvida antes de seu primeiro título ser lançado. Olhando o produto acabado, você irá sentir pelo ocorrido. Shadow Madness é um forte começo para uma produtora, que criou logo de cara um jogo de muito potencial, possuindo aspectos que outras softhouses deveriam copiar. Porém, possui também aspectos de um jogo inacabado.

O mais importante em um RPG é a história e nessa parte a Crave fez um excelente trabalho. Shadow Madness começa na forma de um RPG tradicional, com um jovem, Stinger, voltando para casa quando vê sua cidade ser destruida por uma misteriosa força. Stinger vai para a capital para buscar respostas para a devastação da cidade e sua família. Sua procura por respostas revela mais que uma destruição física, mas uma doença mental, a "shadow madness," está enviando aos cidadões de Arkose uma espécie de raiva esquisofrênica. O que ou quem está provocando esta doença? E como isso pode ser detido?

A história de Shadow Madness é indubitavelmente seu ponto mais forte, mas às vezes um pouco dark e depressiva. Escrito em inglês, para um público de língua inglesa, tem uma maturidade, naturalidade e engenhosidade apenas encontradas nas melhores traduções de RPG, o universo de Shadow Madness é rico em detalhes e nuances.

A jogabilidade é parecida com a de Final Fantasy VII. Stinger, Harv-5 e Jirina possuim a habilidade para dobrar o dano causado em cada ataque, pressionando o botão de ação.

Os controles nas batalhas são fáceis, usando os 4 botões (R/L 1/2), você escolhe entre 4 diferentes ações. As magias são usadas muito pouco até que você aprenda magias mais poderosas. Uma das magias mais poderosas causam cerca de 400 de dano para cada inimigo. Os gráficos são bons. A renderização dos cenários é perfeita e bem detalhada. O sistema de batalhas até que não são ruins, mas a câmera sempre encontra o mais distante e menos interessante ângulo. As cenas de FMV são pobres e com um frame rate ruim.

O som é muito bom e a música ao longo do game tem um bom desempenho, criando o clima para cada parte da história. Tendo pelo menos três diferentes temas de batalha para cada área, não fica muito repetitiva.

Enfim, Shadow Madness não é tão bom quanto seu inspirador, Final Fantasy, mas vale a pena conferir a boa intenção da Craveyard.

PLAYSTATION

プレイステーション

SHADOW MADNESS

CRAVE - CD

RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	2.9
SOM	3.8	DIVERSÃO	3.6
CONTROLE	3.4		

3.6

PRÓS

- História envolvente
- Uma boa trilha sonora

CONTRAS

- O game é pouco original
- Os personagens não são nada carismáticos

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

E aqui estamos novamente, com mais uma parte da estratégia de Final Fantasy VIII, iniciada há duas edições.

Como você já deve saber, o enfoque de nossa estratégia está no enredo. Por isso, trazemos sempre traduções dos principais diálogos do jogo. Desta forma, além de avançar na aventura, você acaba realmente fazendo parte dela.

Além da estratégia, também publicamos as tabelas de Guardian Forces. Até aqui foram cinco delas: Quetzalcoatl, Shiva, Ifrit, Siren e Diablos. Como na parte da história compreendida nesta edição não possui nenhum G.F., não há tabelas novas.

Recapitulando, até aqui você já conferiu parte da saga de Squall, que iniciou sua aventura como um simples cadete da Garden, e acabou se tornando membro da SeeD, a elite formada pelos melhores combates da escola militar.

Ao acabar a parte da edição passada, Squall e seus parceiros, Zell e Selphie, foram escalados para uma missão de baixo custo. Mas, quando tomavam o trem para chegar ao local combinado, um fato estranho aconteceu: o trio entrou em estado de sono coletivo, e tiveram exatamente o mesmo sonho. Nele, um homem misterioso surgia: Laguna Loire. Que mistérios rondam por trás deste fato? É uma questão ainda sem resposta.

Confira agora mais uma parte desta fantástica aventura nas próximas 9 páginas...

CONTINUANDO...

Squall, Zell e Selphie, agora membros da SeeD, foram escalados para uma missão de baixa remuneração. A missão é ajudar um pequeno grupo de rebeldes em Timber, para onde os três estavam indo de trem quando um fato curioso aconteceu: de repente, Squall, Zell e Selphie perderam a consciência e entraram em estado de sono. Algo como um sonho então toma a mente dos três membros da SeeD. Após este "sonho" com Laguna e seus companheiros, os três estão novamente no trem, despertando.

O DESPERTAR

Anunciante do Trem: *"Próxima parada, estação de Timber... Timber..."*

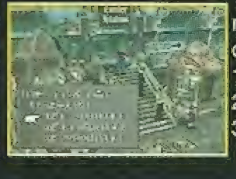
Squall: (levantando-se do chão) *"Nós... estávamos todos dormindo?"*
Zell: *"Você acha que nós fomos adormecidos com gás do sono? Eu aposto que há uma porção de caras que não querem ver a SeeD andando por aí."*
Squall: *"(...Isso pode ser verdade. Terei de tomar precaução.)"*
Selphie: *"Será que fizeram alguma coisa com a gente?"* (ela então olha pra ver se está tudo ok com suas botas)
Squall: *"...Não há razão para se preocupar com isso."*
Selphie: *"Tá legal. Se é assim, eu estou OK. Eu tive um sonho muito bonito."*
Squall: *"(Eu tive um sonho também. Mas o meu não foi tão bonito assim... Eu sonhei que era aquele cara estúpido...)"*
Anunciante do Trem: *"Estaremos chegando em Timber brevemente. Passageiros que vão desembarcar, favor prepararem-se antecipadamente para não esquecerem nada na partida."*
Selphie: *"Mas, Laguna, ele era tão bonito e doce."*
Zell: (um pouco espantado) *"No meu sonho também tinha um cara chamado Laguna! Um soldado galbadiano, certo?"*

Squall: *"Laguna, Kiros e Ward..."*
Zell: *"Eh! Mas isto...!"*
Squall: *"Que tipo de..."*
Selphie: *"Mesmo se ficarmos pensando sobre isso, nós não vamos entender mesmo. Então vamos apenas se animar e pegar a nossa primeira missão!"*
Squall: *"(...definitivamente.)" "Vamos pôr isso de lado por enquanto. Quando retornarmos para a Garden, reportamos isso para o diretor."*
Zell: *"Sim, logo estaremos chegando. Eu vou com o espírito elevado!"* (sai da cabine)
Selphie: *"Eu também."* (também sai)
Squall: *"....."*

SSS?

O trem finalmente está terminando a sua viagem pelo túnel intercontinental submerso, chegando ao seu destino, a estação de Timber, onde Squall e seus parceiros de missão devem realizar o próximo passo de sua primeira incumbência como membros da SeeD.

Quando os três desembarcarem do trem, um homem de amarelo com uma bandana azul e calça verde musgo estará esperando na entrada da cidade. Ao ver o grupo, o homem os pára e diz *"Ah. A floresta de Timber, também, tem mudado, sss"*. Você deve se lembrar de já ter ouvido algo assim. Se a sua memória não está muito boa, esta é a mensagem que o diretor Cid combinou como senha que o membro da organização diria a você quando chegasse a Timber. Este mesmo homem lhe dá três opções de resposta:



1) *"Ainda há moogles."*
2) *"Ainda há chocobos."*
3) *"Ainda há corujas."*

Se você se lembra bem das palavras do diretor Cid, já deve saber a resposta certa. A senha é *"Ainda há corujas"*. Respondendo corretamente, o homem diz *"Bem-vindo a Timber, sss. Por favor me siga, sss"*. Cid havia dito que depois de informar a senha, você teria instruções adicionais da própria organização, então, só o que lhe resta é seguir este homem. Ainda na primeira tela, há uma velha e um garoto, mas eles não têm importância, então passe para a próxima tela. Aqui, o homem que você está seguindo pede "Por favor, por favor, por aqui, sss!". Siga-o para a plataforma e um vagão vai chegar. Embarque e o vagão partirá.

OS FOREST OWLS

Zaun: (dentro do vagão) *"Vocês três são da SeeD?"*
Squall: *"Eu sou o capitão do esquadrão, Squall. A minha direita, Zell. A minha esquerda está Selphie."*
Zaun: (estende a mão para Squall) *"Muito prazer. Eu sou o líder dos Forest Owls."*
(Squall apenas olha para a mão de Zaun e não expressa nenhum sinal de amizade. Se você quer ver um lado menos rude na atitude de Squall, digamos que ele apenas balança a cabeça positivamente, mas não estende a mão. Zaun então, encabulado, puxa a mão e vai cumprimentar Selphie que alegremente retribui a saudação. Zell, imaginando ser o próximo, dá uma bela limpada na mão e estende ansioso, esperando o cumprimento, mas parece que Zaun nem notou a presença do mala. Como sempre ele fica de lado.)

Squall: (após as devidas apresentações) *"O que você quer que nós façamos?"*
Zaun: *"Por favor, tenha um pouco de paciência. Nós temos que apresentar os outros membros*

também. Ah, vocês já conhecem Watts." (Watts, o cara que você seguiu, acena) *"E ainda há a nossa princesa."*

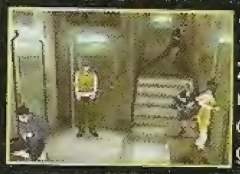
Watts: *"É hora do cochilo de nossa alteza neste momento, sss."*

Zaun: (agachando como se estivesse passando mal) *"Que inconveniência."* (levanta-se e vai falar com Squall) *"É meio rude de minha parte pedir, Squall, mas você poderia chamar a princesa para nós? É só subir estas escadas, e seu aposento fica na última sala. Na sala que fica durante o caminho, você encontrará outros de nossos membros. Se você tiver qualquer questão da situação atual, pode perguntar para eles."*

Squall: (vira a cara e suspira, como se estivesse irritado, então fala para Zaun) *"...Você nos contratou para fazer trabalhinhos corriqueiros?"* (Zaun fica catatônico, então Squall insiste) *"Hein?"*

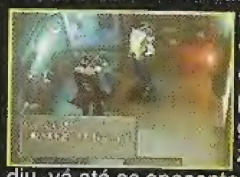
Zaun: (dá um pulo para trás de medo) *"V-você está zangado!?"*

Squall: [pondo a mão na cabeça] *"(Nós não somos garotos de recado. SeeD... são forças especiais.)" "Esta é a última vez que eu vou acatar este tipo de ordem de vocês."*



Zaun: (começa a passar mal e vai para um canto com a mão no estômago) "Uuuuuuuugh."

Agora suba as escadas para o corredor onde você encontrará a "princesa". Na primeira sala, como indicou Zaun, você encontrará outros membros dos Forest Owls. Conversando com estes, eles ficarão surpresos com a sua coragem em acordar a alteza. Mas, como Zaun pediu, vá até os aposentos dela, na próxima sala. Chegando lá você encontra um quarto bem amplo e belamente decorado em tons rosados. Na cama, uma garota de azul está deitada e, percebendo a presença de alguém, desperta.



REENCONTRO

Garota: (sentada sobre a cama e olhando Squall) *"Você... Aquela vez! Já sei, na dança durante o baile de gala... Bem, então... você é da SeeD!?"*

Squall: (balança a cabeça positivamente) *"Eu sou o capitão do esquadrão, Squall. Mais dois vieram comigo."*

Garota: (explodindo de felicidade, ela pula sobre Squall e o abraça) *"Consegui! A SeeD veio!"*

Squall: *"Você não está se excedendo?"*

Garota: *"Mas, eu estou tão feliz. Eu mandei tantos pedidos para a Garden, mas ninguém jamais veio. Foi uma boa idéia falar com o diretor Cid em pessoa!"*

Squall: *"...Como? Então, na festa você estava procurando pelo diretor?"*

Garota: (fazendo um gesto com a mão como se dissesse "espere um pouco") *"Você conhece Seifer?"*

Squall: (vira o rosto e cruza os braços, meio contrariado, mas responde) *"...Sim."*

Garota: *"Ele é um conhecido meu. Ele me apresentou ao diretor Cid. Senhor Cid, ele é uma boa pessoa. Eu não pensei que a SeeD viria um dia para ajudar a um grupo pobre como nós. Mas, ao falar com Cid, tudo deu certo."* (dá um sorriso) *"Agora que a SeeD veio, nós podemos começar todos os tipos de operações que nós nunca pudemos até agora."* (caminha até a penteadeira, siga-a e fale com ela) *"Hun?"*

Squall: *"Eu estou voltando para a sala onde está o pessoal."*

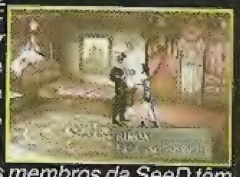
Garota: *"Bem, então vamos indo!"* (antes de sair do quarto) *"Ei, Squall. Ele não veio até aqui?"*

Squall: *"(Ele?)"*

Garota: *"Seifer."*

Squall: *"Ah. Aquele cara não é da SeeD."*

Garota: *"...que pena."* (sai do quarto, mas volta correndo) *"Ah, meu nome é..."* (agora você pode nomear a garota como quiser, mas nós a chamaremos de Rinoa mesmo. Sim, é ela, se você ainda não percebeu) *"É muito bom encontrar você, Squall."* (oferece um amistoso aperto de mão, que é retribuído pelo membro da SeeD)



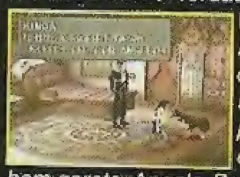
"Eu também notei que os membros da SeeD têm excelentes habilidades de dança."

Squall: *"Se entrosar com as pessoas na festa dançante, chegar mais perto do alvo... Este tipo de tarefa também nos é atribuído. SeeD é uma organização que pega qualquer habilidade útil e usa para a nossa melhor vantagem."*

Rinoa: *"O que? Então faz parte do seu trabalho. Ainda assim, eu tenho um pressentimento muito bom sobre isso."* (neste momento um cachorro entra no quarto)

Squall: *"(...pressentimento muito bom?)"*

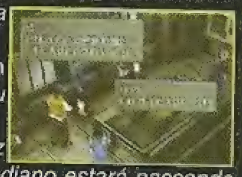
Rinoa: *"Ah, deixe eu apresentar o meu parceiro. Seu nome é..."* (você poderá também nomear o bichinho de Rinoa. Ponha o nome que quiser, mas seu nome verdadeiro é Saint Angelo di Roma, ou simplesmente Angelo. Agora Rinoa fala com o cão) *"Nós temos um trabalho importante para fazer agora, então espere aqui como um bom garoto, Angelo. Bem, então vamos indo."*



Agora saia do quarto da "alteza" e siga pelo corredor onde está o resto do pessoal. Squall apresenta Zell e Selphie para Rinoa, que os cumprimenta. Em seguida, Rinoa pede para entrar na sala da esquerda. Zaun e Watts entram primeiro, seguidos por Rinoa, Selphie e Zell. Agora só falta você, então... Dentro desta sala, você vai receber as novas instruções dos Forest Owls.

O PLANO MIRABOLANTE

Zaun: *"Bem, agora, todos fiquem em um lugar conveniente. Deixe-me explicar claramente as regras fundamentais de nosso plano. Nós dos Forest Owls teremos nossos nomes escritos na página final da luta de Timber pela independência! Você não está emocionado? Um de nossos membros recentemente obteve alguma informação militar classificada pelos galbadianos."*



Watts: (antes de Zaun acabar de falar) *"Fui eu que consegui, sss!"*

Zaun: *"A informação diz que um ultra-VIP galbadiano estará passando por Timber."*

Watts: (falando junto com Zaun novamente) *"Um mega-hyper-VIP!!"*

Zaun: *"Este homem é o presidente de Galbadia, o responsável por esta opressão, o detestável Binzer Derring!!"*

Watts: (simultaneamente) *"O detestável Binzer Derring!! Ele é popular mesmo entre os cidadãos galbadianos, sss. Ele é presidente apenas em nome, está mais para um ditador na realidade, sss."*

Rinoa: *"O presidente Derring estará passando por Timber em um trem especial vindo da capital galbadiana."*

Zaun: *"Nossa missão é pegar aquele trem e..."*

Selphie: (interrompendo) *"Mandá-lo para os ares em milhares de pedacinhos com um rocket launcher."*

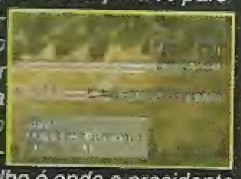
Zaun: (ele e Watts se assustam) *"Não, de maneira nenhuma, já é um pouco demais..."*

Zell: *"Vamos lá, diga logo o plano real!"*

Rinoa: *"Então, vamos começar."*

(ela então prossegue com o sumário da missão, feito com maquetes dos vagões de trens)

Rinoa: *"Para começar, eu vou explicar esta réplica. O vagão amarelo é o... [Carro de Fuga]. Nós temos um vagão remodelado para se parecer com o vagão do presidente, este é o [Carro Clone]. No trilho inferior nós temos, da esquerda para a direita, o [Carro Líder] e o [Carro de Escolta 1]. O vagão vermelho é onde o presidente Derring estará, este é o [Carro do Presidente]. E finalmente nós temos o [Carro de Escolta 2], do qual o nosso plano vai começar. O plano final é... trocar o [Carro Clone] com o [Carro do Presidente]. Então usar o [Carro de Fuga] para escapar com o vagão onde está o presidente Derring. Antes que o trem especial chegue em Timber, haverá dois pontos de troca. Agora eu darei uma avaliação dos 7 passos do nosso plano."*



1) Perseguir e embarcar no [Carro de Escolta 2]

Rinoa: *"Primeiro nós pulamos do teto do [Carro Clone] para o [Carro de Escolta 2]."*

2) Mover cuidadosamente pelo topo do [Carro de Escolta 2]

Watts: *"No [Carro de Escolta 2], parece que eles estarão usando sensores para vigiar os arredores, sss!"*

Rinoa: *"Com certeza, o oficial nomeado para este vagão é um fã de alta tecnologia. Mais tarde eu explicarei em detalhes o processo para evitar os sensores."*

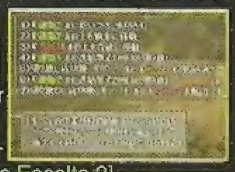
3) Mover pelo topo do [Carro do Presidente] normalmente
Rinoa: *"No topo do [Carro do Presidente] nós podemos nos mover sem nenhum cuidado especial. Isso porque o presidente Derring odeia coisas como escoltas e sensores, então eles não puderam colocar nenhuma proteção deste tipo perto dele."*

4) Com a primeira seqüência, separar o [Carro de Escolta 1]
Rinoa: *"Se nós não separarmos o vagão completamente até chegar o primeiro ponto de troca..."*
Selphie: *"Boooom!... Não é?"*
Rinoa: *"...Exatamente. Então, Você não pode demorar muito. Explicaremos este processo de desengate em detalhes mais tarde."*

5) Com a separação feita, inserimos o [Carro Clone] e o [Carro de Fuga]
Rinoa: *"Depois de completar o primeiro desengate... Nós inserimos o [Carro Clone] e o [Carro de Fuga] na área antes ocupada pelos vagões separados. Depois disso, por um curto tempo, todos os vagões estarão viajando em uma só fila."*

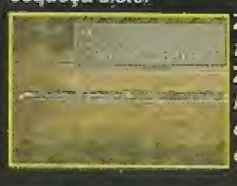
6) Com a segunda seqüência, separar o [Carro de Escolta 2]
Rinoa: *"O segundo desengate. O procedimento desta vez é essencialmente o mesmo que o primeiro."*

7) Depois da separação dos vagões, o [Carro de Fuga] e o [Carro do Presidente] escapam
Rinoa: *"Apenas quando todas as separações tiverem sido feitas o [Carro de Fuga] e o [Carro do Presidente] podem escapar. Depois disso, nós retornaremos para o vagão de fuga, formar o nosso próximo plano de ação e então ir encontrar com o presidente."*



Sumário
1) Perseguir e embarcar no [Carro de Escolta 2]
2) Mover cuidadosamente pelo topo do [Carro de Escolta 2]
3) Mover pelo topo do [Carro do Presidente] normalmente
4) Com a primeira seqüência, separar o [Carro de Escolta 1]
5) Com a separação feita, inserimos o [Carro Clone] e o [Carro de Fuga]
6) Com a segunda seqüência, separar o [Carro de Escolta 2]
7) Depois da separação dos vagões, o [Carro de Fuga] e o [Carro do Presidente] escapam

Rinoa: *"O procedimento acima deve ser completado em aproximadamente 5 minutos. Se todas as operações não forem completados no tempo determinado, haverá uma colisão no ponto de troca, e tudo estará acabado... Então não se esqueça disto."*



Zell: *"5 minutos...!? ...É tempo suficiente?"*
Zaun: *"Em nossas simulações, conseguimos completar a operação em apenas 3 minutos. Com a ajuda da SeeD, deve ser uma vitória fácil, certo?"*
Selphie: *"Sim, fácil, fácil!"*
Squall: *"....."*
Rinoa: *"Agora... para a questão dos sensores no [Carro de Escolta 2]... Watts, continue por favor."*
Watts: *"Os vagões de escolta terão dois tipos de sensores, sss... [som] - [calor]... Há um método diferente para evitar cada um destes, sss. Os sensores de [som] detectarão qualquer movimento que faça um som, como andar ou correr, sss. Este tipo de sensor é monitorado por guardas de uniforme azul, sss. Os sensores de [calor] o detectarão se você se não estiver se movendo, sss. Guardas de uniforme vermelho estarão monitorando estes sensores, sss. Quando os guardas se aproximarem das janelas e abrirem as cortinas, significa que eles estão checando os sensores, então fique esperto, sss!! O alcance de visão dos sensores parece ser aproximadamente o mesmo que a largura de uma janela, sss. Portanto, você apenas precisa tomar cuidado com a janela diretamente abaixo de você, isso já será suficiente, sss."*
Zell: *"...Mas como exatamente... nós evitamos os sensores?"*

Sumário
- Quando houver guardas azuis [= sensores de som], pare
- Quando houver guardas vermelhos [= sensores de calor], corra

Watts: *"Quando as cortinas se abrirem sob você, apenas mova-se de maneira que os sensores não sejam capazes de detectá-lo, sss."*
Rinoa: *"Isso é tudo o que você precisa saber sobre evitar os sensores. Então agora, eu explicarei como usar as seqüências para desengatar o [Carro de Escolta 1] e o [Carro de Escolta 2]."*
Selphie: *"Eu tenho uma pergunta! Como nós desengatamos os vagões enquanto o trem se move?"*
Rinoa: *"Nós não podemos desengatar um trem em movimento pelo lado de fora, mas..."*
Zaun: *"Se aproveitando de uma falha no sistema de controle do trem, isso é possível. Os vagões são ligados por uma série de circuitos. Se nós pudermos desativar os circuitos, os vagões desengatam automaticamente. Para desativar os circuitos de trava, é necessário entrar com certos passcodes. Porém..."*
Watts: *"Com nossas informações militares, nós recebemos estes passcodes, sss. Eles já foram entregues para Rinoa, sss!"*
Rinoa: *"Eu darei estes passcodes para você no local apropriado. Como líder da missão, Squall vai descer ao lado do trem para entrar com os passcodes. Agora, Squall... preste muita atenção. Os passcodes usarão uma seqüência de quatro dígitos de 1 a 4, como 2341, mas ao invés de números, os botões nos terminais reais são representados pelos caracteres ○, X, ▲ e □. Portanto, nos terminais... Por exemplo, se o código for 3124... Você deve entrar com a seqüência como □ ▲ ○ X para o primeiro código de cancelamento. Quando você estiver colocando os códigos, precisão e velocidade são essenciais. Os códigos precisam ser inseridos dentro de 5 segundos. Se você não tiver inserido neste tempo, o passcode será alterado e o código que você inseriu antes se tornará inútil, então... Por favor tome cuidado. Apenas entrando corretamente com o passcode determinado o desengate será completado com segurança. Depois disso, a separação vai começar. Este processo de desengate deve ser feito duas vezes, então capriche para completar cada operação o mais rápido possível. Bem, então podemos praticar a entrada de passcodes? O treino vai terminar quando você tiver entrado com 3 passcodes corretamente, então faça o seu melhor. Se você quiser parar na metade, aperte L1."*

Entendeu direitinho? O objetivo é seqüestrar o vagão do presidente Binzer Derring e substituí-lo por um vagão clone para que os guardas não percebam a tempo. Além de evitar os sensores, para desengatar os vagões você precisará entrar certos códigos, como explicou Rinoa. Agora é hora de treinar um pouco.

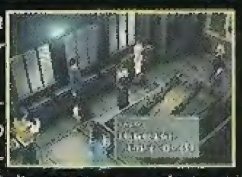
Perceba que os botões do joystick possuem uma codificação numérica, disposta da seguinte maneira:

▲ (1)
□ (3) ○ (2)
X (4)

Cada passcode é composto por quatro números. Para desengatar um vagão, é necessário entrar corretamente com quatro passcodes. Você tem um tempo de cinco segundos para inserir cada um deles. O passcode a ser inserido é indicado por Rinoa no topo da tela (a seqüência de quatro números amarelos). Depois que o passcode é exibido, o painel de passcode aparece e é neste momento que você deve inserir o código mostrado por Rinoa (você deve memorizar o código no momento em que ela o mostra, pois depois ele desaparece da tela). Desta forma, se Rinoa indicar um código 3 2 3 1, por exemplo, na hora de inseri-lo no painel, você deve apertar os botões □ ○ □ ▲, exatamente nesta ordem e de forma rápida. Não é necessária nenhuma pausa para apertar os botões, você pode inserir a seqüência rapidamente. Ao entrar um código corretamente (ou mesmo errá-lo), passa-se para o próximo passcode, até inserir 5 deles com sucesso e desengatar o vagão.

Como você ainda está só numa simulação, ao terminar 3 códigos com sucesso, Rinoa continuará com os planos (mas lembre-se que na missão real são necessários 5 passcodes inseridos com sucesso para desengatar o segundo vagão, e não 3, como no treino)..

Rinoa: *"Pegou o jeito da coisa? Não se esqueça que na missão real seu tempo será limitado. E com isso, este sumário acabou."*
Selphie: *"Isso não tem nada a ver com a missão, mas... Por que a réplica do vagão do presidente é tão feia?... Por que?"*
Watts: *"Nós compramos os outros modelos do artesão na cidade, sss! Porém, o vagão do presidente, foi a Rinoa que fez, sss."*
Zell: *"Então é isso... Eu já tava achando que a pintura era bem feia mesmo."*

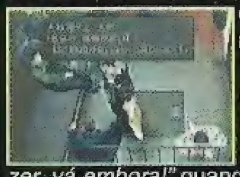


Squall: *"(...? Falar desta maneira... deve ser isso.)"*
Rinoa: *"Que falta de respeito! Eu fiz desse jeito de propósito, de pro-pósi-to! Eu fiz ele desse jeito por causa do meu ódio pelo presidente Derring... é isso..."*
Zell: *"Hehe, ódio... né?"*
Selphie: *"Oh, é claro, é claro. Você odeia tanto esse presidente que... Estou vendo..."*
Squall: *"....."*
Rinoa: *"nha! Já é o bastante sobre o modelo...! O sumário, acabou!"*

Maquetes malfeitas à parte, Rinoa pergunta se você entendeu tudo (sim é a primeira resposta, e se você quiser ver tuuuuudo de novo, é só escolher a segunda opção) e sugere a divisão dos esquadrões para o ataque. Zaun e Watts logo tiram o corpo fora. Watts vai se afastando e dizendo *"já que eu coletei as informações militares, deixe os outros cuidarem disso, sss!"*. Zaun, com seu estômago fraco (além de um medo que não tem tamanho), começa a passar mal e vai

vomitar em um canto. Bom, só resta agora Rinoa e os três membros da SeeD. A líder dos Forest Owls fala para você fazer seus preparativos antes de ir à missão. Quando estiver pronto, fale com Watts.

Os preparativos a serem feitos antes da missão são poucos, mas vamos lá. Em primeiro lugar, vá até o gracioso quarto de Rinoa. Você verá que sua cama retrátil está em forma de sofá, e sobre ela se encontra um objeto. Pegue o objeto na cama, que é a revista de bichinhos de fevereiro, usada para que Angelo aprenda novos Special Attacks (para sermos mais exatos, com esta edição ele aprende a técnica Angelo Recover) para Rinoa (assim como a edição de janeiro, que você ganhou ao entrar na cabine do trem para Timber, com o grupo de Squall, antes do "sonho" com Laguna, Kiros e Ward). Agora vá para a sala do meio, aquela com o Save Point, e aproveite para salvar o seu progresso. Repare

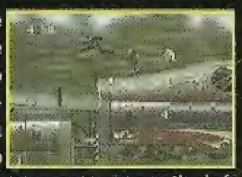


que há um homem a mais na sala, que fala *"Eu não estou de bom humor hoje! A menos que você tenha alguma coisa importante para dizer, vá embora!"* quando você chega perto. Na verdade, este é um robô clone do presidente Derring, que será colocado no vagão clone para enganar os guardas. O robô estará segurando um jornal e ativa estas doces palavras sempre que alguém chega perto.

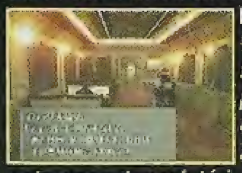
Agora, se você já estiver pronto, vá falar com Watts para iniciar a missão. Escolha a segunda opção para dizer que você já está preparado.

O PLANO EM AÇÃO

Você estará sobre o vagão de fuga dos Forest Owls, passando lado a lado com o trem que leva o presidente Derring. Acompanhe Rinoa seguindo-a para o vagão de escolta, apertando o botão ○ para pular de um trem para o outro. O timer começará a correr e, a partir daí, você terá 5 minutos para realizar toda a operação. Quando estiver passando por cima do primeiro vagão de escolta, aproveite a distração dos guardas, que estão discutindo ao invés de monitorar os sensores, para passar tranqüilo sem ser notado. O próximo vagão é o que está o presidente Derring. Quando você passar por cima deste, a cena troca e mostra dentro do vagão do presidente.



Soldado: *"Nada de anormal, senhor!"*
Presidente Derring: *"Você... esta é a 27ª vez. Até que nós chegássemos em Timber... seria possível você parar de me aborrecer com estes relatórios inúteis?"*
Soldado: *"Mas...! Esta é a nossa função..."*

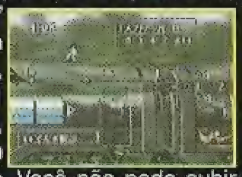


Presidente Derring: *"...dessa forma, os outros guardas também podem parar de se preocupar também. Não há a menor necessidade de entregar estes relatórios diretamente a mim."*
Soldado: *"...! Desculpe incomodá-lo, senhor!" "(Agora com certeza eu vou perder meu salário deste mês...!)" "(Oh não... O que eu vou fazer... Eu ia pedir minha namorada em casamento... Mas agora...)"*

Depois da cena em que Binzer Derring mostra todo o seu mau-humor, você acaba de passar por cima do vagão dele e chega ao primeiro ponto de desengate, sobre o carro de escolta 1, onde devem ser inseridos os passcodes. Como há dois guardas neste segundo vagão de

escolta, Zell e Selphie ficarão vigiando-os para você. Rinoa sugere que você aperte e segure L1 para deslocar a tela para a esquerda e ver se não há guardas se aproximando. Quando aparecerem duas opções, Rinoa estará perguntando se você lembra como inserir os passcodes. Responda a primeira para dizer que se lembra. Rinoa diz que, quando você quiser descer para o painel para inserir os códigos, basta apertar para baixo no direcional. Se quiser voltar para cima, quando os guardas se aproximarem, basta apertar para cima no direcional.

Ok, vamos começar. Desça até o painel e preste atenção no passcode que Rinoa informa. Insira-o com o uso dos botões do joystick, como você fez na simulação. Lembre-se que há guardas vigiando, mas que Zell e Selphie estão "passando um pano" para você. Quando um deles falar alguma coisa, é um alerta! Segure L1 para olhar à esquerda e, se os guardas estiverem



vindo, suba novamente. Você não pode subir quando estiver inserindo um código, então fique esperto para fazer isso nos intervalos entre um e outro, se necessário. Aqui, é possível inserir dois códigos, subir, descer e inserir o outro. Quando tiver inserido três códigos, o processo de desengate vai começar.

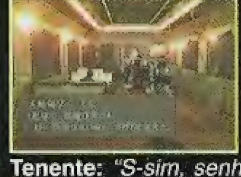
Squall, Rinoa, Selphie e Zell vão para cima do vagão do presidente. Os dois últimos vagões, do presidente e um de escolta, são desengatados e começam a perder velocidade, separando-se completamente do trem principal. Enquanto isso, o trem dos Forest Owls, composto pelo carro clone e o de fuga, se aproxima em alta velocidade pelo outro trilho. Este passa em alta velocidade pelos dois vagões que foram soltos e, num desvio, entra no mesmo trilho em

que está o trem que leva o presidente. A locomotiva dos Forest Owls então reduz a velocidade propositalmente e consegue se engatar com os dois vagões que estavam soltos atrás: do presidente e de escolta, formando um trem de quatro vagões (clone, de fuga, do presidente e de escolta). Com isso a locomotiva acelera e consegue se engatar com o resto do trem, formando agora uma única fila viajando pelo trilho.

O foco passa novamente para dentro do vagão do presidente, que agora é o vagão clone.

Soldado: *"(Com certeza ele está furioso de novo. Mas, esta é a minha tarefa...)" "N-nada de anormal, senhor!" "(Hunnn... Nada de resposta...? E além disso, por que ele está segurando um jornal agora?)"*

Tenente: (entrando rapidamente no vagão) *"Ei, o que está acontecendo!!? Há alguma coisa errada!?"* (se aproxima do presidente)

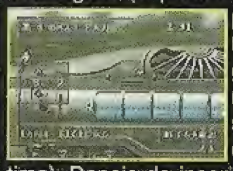


Clone do Presidente: *"Eu não estou de bom humor hoje! A menos que você tenha alguma coisa importante para dizer, vá embora!"*
Tenente: *"S-sim, senhor! Entendido, senhor!!"* (para o soldado) *"Você deve estar ficando velho... Rápido, de volta para o seu posto!!"*
Soldado: *"Entendido, senhor!!" "(Dessa vez, eu certamente perderei o pagamento do próximo mês também...!)"*

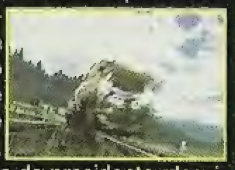
Tenente: [tenta sair pela porta no fundo do vagão, que está bloqueada] *"O que!!? Será que eu fui para o lado errado!?" "(É impressão minha ou esta*

sala está diferente?...)" [sai pela porta da frente]
Soldado: *"(Cruel... Muito cruel...! Agora o meu casamento é só um sonho...)"*

Agora é hora da segunda separação. Você está sobre o último carro de escolta e deve inserir os passcodes para o desengate, fazendo-o separar do restante do trem. Novamente há guardas vigiando os sensores. Só que desta vez, Zell e Selphie não ajudarão você, eles foram ajudar no desengate do outro carro (a separação entre o carro de fuga e o clone). Portanto, você mesmo deverá vigiar os guardas, usando o botão R1 para olhar a tela à direita. Se os guardas estiverem se aproximando, suba. Outro detalhe: desta vez são necessários 5 passcodes inseridos com sucesso para o desengate. Faça como você fez no primeiro desengate (é possível descer, inserir dois passcodes corretamente, subir para evitar os guardas, descer, inserir mais dois passcodes, subir novamente e então descer para inserir o último). Depois de inserir os códigos, vá para o vagão da esquerda.



Com isso, o último vagão (de escolta), que estava ligado ao vagão do presidente, é separado. Em seguida, o vagão de fuga, que carrega o vagão do presidente, se desprende do trem também, diminuindo a sua velocidade em seguida. Depois que o trem passa, um trilho é desviado e o vagão de fuga dos Forest Owls, juntamente com o vagão do presidente, desviam o seu caminho, passando para um trilho lateral. Imediatamente depois, o desvio volta ao seu local original e o vagão de escolta separado, que vinha logo atrás, continua seguindo pelo mesmo caminho, até se chocar com o resto do trem e reengatar. Desta forma, o trem do presidente segue com o vagão clone tranqüilamente, como se nada tivesse acontecido, e os Forest Owls seguem para um caminho diferente, como o verdadeiro vagão do presidente.



Agora você estará dentro do vagão de fuga, reunido com os membros dos Forest Owls e seus parceiros da SeeD. Se você conseguiu cumprir a missão com sucesso, dentro do limite de 5 minutos, seu rank de SeeD subirá um nível (e conseqüentemente seu salário será maior). Caso contrário, seu rank permanecerá o mesmo ou poderá até descer, dependendo do seu desempenho (quantas tentativas até realizar a missão dentro do tempo estipulado). Agora Rinoa diz para você fazer os últimos preparativos antes do encontro com o presidente Derring. A única coisa a fazer, então, é ir para o Save Point, preparar os seus personagens de acordo com o que está por vir (veja a ficha de Boss logo à frente) e salvar o seu progresso.

Ainda na sala do Save Point, falando com um dos homens, você descobre um pouco mais sobre os Forest Owls e o presidente Derring. Esta organização rebelde foi fundada pelos pais de Zaun e Watts. Há 18 anos, no último dia antes da dominação de Timber por Galbadia, houve uma caçada pelos últimos movimentos de resistência. Para proteger as pessoas da cidade, estes dois homens tornaram-se seus escudos. Os soldados galbadianos pouco se importaram, apenas atiraram cegamente contra os dois homens. A maioria das pessoas não quis olhar para aqueles dois sendo mortos como insetos, mas Watts e Zaun ficaram olhando, olhando fixamente, catatônicos. E olhando com uma indiferença ímpar estava o presidente Derring, sem nenhuma razão senão para ostentar o seu poder. Não satisfeito, o presidente tomou as armas dos soldados e mutilou os corpos dos dois homens. E foi neste dia que Zaun e Watts decidiram herdar o futuro dos Forest Owls, não deixando apagar a chama pelo desejo de liberdade e, agora, não mais só isso, mas também o deseja de vingança.

Quando estiver pronto, vá falar com Rinoa e escolha a segunda opção, para finalmente ter um encontro com o famigerado presidente Binzer Derring.

Rinoa: *"...Presidente Derring! Se você não promovesse batalhas desnecessárias... nós não o prejudicaríamos."*
Presidente Derring: *"E se eu resistir... o que você faria... garotinha?"*
Rinoa: (se afastando, espantada) *"!!"*
Squall: *"O que há de errado?"*
Presidente Derring: *"Que azar o de vocês... Eu não sou o presidente. Eu sou o que o seu mundo pode chamar de guerreiro das sombras."*
Presidente Falso: *"Os rumores diziam que havia muitos grupos de resistência em Timber, mas... Para enganar tão facilmente por uma simples liberação de informação falsa... Parece que não há nada além de operações de baixo nível..."*
Rinoa: *"Operações... de baixo nível...?!"*
Presidente Falso: *"Eu já estou cansado de ficar aqui sentado, garo.... tinha..."* (começa a agir de forma estranha, como um zumbi, enquanto Rinoa se afasta) *"Se eu lutar, como vocês planejam me pegar?... Não vão me dizer?..."* (avança contra Rinoa) *"Comparado ao seu plano paté... tico... isso é muito interessante, não é?... Por sua interferência, eu não deixarei vocês irem!!!"*

NOME: Fake President Derring
LEVEL: 8 **HP:** 458
ATAQUES: Charge, Life Drain
DRAW: Cure

CARACTERÍSTICAS

```
|||| < HP > ||||
||| STR    DEF |||||
|||| INT    SPI |||||||
| DEX    EVA
```

NOME: Namtall-Utoku
LEVEL: 8 **HP:** 2450
PONTOS: Extremamente fraco contra o elemento Holy. Fraco contra os elementos Fire e Earth. Poison não tem efeito. Monstro do tipo undead.
ATAQUES: Claw Swipe, Fire, Thunder, Flood Breath (causa Status Slow), Silence, Blind, Berserk, Zombie
DRAW: Esuna, Double, Berserk, Zombie
AP FORNECIDO: 20
ITEM FORNECIDO: 8X Zombie Powder

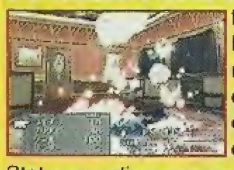
CARACTERÍSTICAS

```
|||||||||||| < HP > ||||||||||||
||||| STR    DEF ||||
|||||||| INT    SPI |||||
||| DEX    EVA ||
```

ESTRATÉGIA

Em primeiro lugar, você vai enfrentar o falso presidente Derring, que se autodenomina um shadow warrior. Ele não é nada difícil, visto os seus escassos 458 de HP. Apenas use ataques comuns nele até derrotá-lo.

Quando o falso presidente é derrotado, sua verdadeira forma é revelada, ele se transforma no deformado Namtall Utoku. Nesta forma sim, ele tem uma porção de HP. O mais chato deste chefe, é que ele constantemente causa Status negativos em seus personagens. Em contraste, como ponto positivo, você pode fazer um Draw nas magias Esuna que ele possui e usar em seu benefício, para curar os Status de seus personagens (usando na hora, não estocando).



Para atacar, prefira magias e G.F.s baseados no elemento fogo, já que você ainda não possui nada de Holy (o principal ponto fraco do chefe).

Há também uma outra manha. Repare que Utoku é um monstro undead, ou seja, morto-vivo. Como via de regra, mortos-vivos são vulneráveis a magias de cura, e aqui não é diferente. Você pode usar os seus Cures para causar dano no chefe (aproximadamente 250~300 HP, dependendo do Magic Power do seu personagem).

Para tornar isto ainda mais efetivo, eleve o máximo possível o Magic Power de um personagem (de preferência, um que já tenha o Magic Power alto por natureza). Faça isso equipando nele os G.F.s Quetzalcoatl, Siren ou Diablos, que já vêm com a habilidade Magic Power-J, para você fazer Junction com magias nesta característica. Com um destes G.F.s (o que

você equipou), esteja com a habilidade Magic Power +20% ou +40% e equipe também esta habilidade no personagem. Agora que ele já tem bastante poder com magias, faça um Draw na magia Double de Utoku e use neste personagem, permitindo que ele use duas magias por turno. Ele deve ter bastante Cure em seu estoque, para usar duas por turno no chefe, e causar cerca de 600~800 HP de dano.

Existe um método ainda mais fácil, que tira até a graça da batalha. Consiste em equipar um personagem com o Command Ability Item, para que ele possa usar itens em batalhas, então utilizar uma Phoenix Down em Utoku. Ele morrerá instantaneamente.

Este último método não é muito recomendável, já que o chefe possui a magia Double

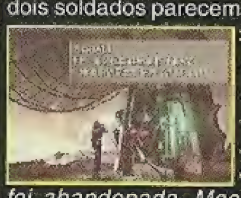
para você fazer Draw e estocar. É aconselhável acumular muitos Doubles aqui, pois é uma magia que aumenta bastante a característica Speed dos personagens quando usada para fazer Junction nesta. Depois de acumular bastante Doubles, pode usar o método que quiser para acabar com Namtall-Utoku.

HORA DO PLANO "B"

Depois do plano furado, acabando por derrotar aquele, ou aquilo que se fez passar pelo presidente Binzer Derring, você e todos os outros estarão de volta à sala de reuniões no trem dos Forest Owls.

Zaun: *"Droga, então o presidente era falso."*
Rinoa: *"Eu estou tão envergonhada por ter caído neste truque."*
Watts: *"Informações! Informações, sss!"* (entra correndo na sala) *"Terrível, sss! Descobrimos o destino do presidente! Ele parece estar seguindo para a estação de televisão, sss! Há uma legião inteira de guardas lá, sss!"*

Rinoa: *"...a estação de televisão? Mas por que ele viria especificamente para Timber? Ele não poderia simplesmente mandar uma mensagem de Galbadia?"*
Selphie: (para Squall) *"Ei, líder. Você não acha que tem alguma coisa a ver com o incidente em Dollet?"*
Zaun: *"Hã, o que você disse?"*
(a tela muda para a torre de rádio em Dollet, onde dois soldados parecem estar fazendo reparos)



Squall: *"Há uma torre de rádio no país de Dollet que parece ser capaz de enviar e receber transmissões eletromagnéticas. Por muito tempo, ela foi abandonada. Mas ontem, o exército de Galbadia a pôs funcionando com alguns reparos."*
Zaun: *"Aha... Entendi. Agora a única estação de televisão restante que suporta transmissões eletromagnéticas é esta aqui em Timber. Todas as outras estações de televisão usam cabos de HD, e apenas podem fazer transmissões online."*
Rinoa: *"E então...?"*
Zaun: *"Eles pretendem enviar uma transmissão de ondas eletromagnéticas... e transmitir o programa mesmo para regiões que não têm cabo."*
Rinoa: *"Isso eu já sei. O que eu queria saber é que tipo de programa o presidente quer transmitir!"*
(a tela volta para dentro do trem)
Rinoa: *"Especialmente usando ondas eletromagnéticas. O que ele quer mostrar até para áreas onde não há acesso a cabo? O que poderia ser?"*

Selphie: (inocente, pulando de alegria) *"Uma mensagem de paz para o mundo inteiro!"* (Zell, Zaun e Watts põem a mão na cabeça em sinal de ironia)
Zaun: *"Pelo que eu me lembro, já faz 17 anos desde que eles pararam de usar transmissões em ondas eletromagnéticas... 17 anos sem esse tipo de transmissão."*

Rinoa: *"A primeira em 17 anos. Seria maravilhoso se este fosse o primeiro passo em direção à declaração da independência de Timber!"*
Zaun: *"Oh! Mas, isso provavelmente é impossível."*
Rinoa: *"Vamos pensar sobre isso!"* (Zaun, Watts e Rinoa se agacham num canto como se fossem definir algo, então Rinoa fala para Squall e seus parceiros) *"Espere um pouco por favor!"*

Agora você toma o controle de Squall. Se falar com Selphie, ela questiona se já não é hora de voltar para a Garden, afinal, a missão está cumprida, por que é necessário esperar? Ela sugere ainda que você verifique o que diz no contrato. Zell diz que eles estão planejando outra estratégia. Fale com Rinoa, que está reunida com Zaun e Watts, para tirar isso a limpo.

Rinoa: *"Ah, perfeito. Tomamos uma decisão!"*
Squall: *"Antes disso, você poderia nos mostrar o seu contrato com a Garden?"*
Rinoa: *"Hun? Bem, tá legal."* (abaixa-se para pegar o contrato, então entrega o papel para Squall, que puxa da mão dela)

Zell: (quando Squall começa a ler o contrato) *"O que diz aí?"*
Squall: *"....."* (começa a ler) *"Este contrato representa a finalidade do acordo entre a Garden de Balamb (daqui por diante, denominada 'A') e os Forest Owls (daqui por diante, denominados 'B') a respeito do envio da SeeD (daqui por diante, denominada 'C')..."* (continuando) *"...Na realização deste contrato, 'A' enviará 'C' com a intenção de trabalhar para atingir os objetivos de 'B'. 'C' irá – tendo em mente o conflito de 'B' – obedecer as diretrizes esperadas. Contudo, na discrição de 'A'..."*
Zell: *"...Não tô entendendo nada."*
Selphie: *"O que isso quer dizer?"*
Rinoa: *"Ah, muito bem, eu também não entendo."* (toma o contrato da mão de Squall) *"Eu não entendi nadinha, mas, é por isso que eles me deram mais uma carta."* (estende a mão com a outra carta para Squall, que puxa da mão dela)

"O sr. Cid é um homem muito bom."
Selphie: *"E desta vez, o que diz aí?"*
Squall: *"....."*
(carta de Cid)

"Aos amigos da organização Forest Owls:

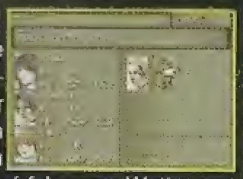
O termo deste envio da SeeD deve durar tanto quanto levar para Timber ganhar a independência.
Por favor use as tropas da SeeD efetivamente e atinjam o seu objetivo.

Ademais, em razão do contrato, mesmo se um dos postos da força SeeD vir a dar baixa, nós não podemos enviar reforços. Não há necessidade de informar isso a terceiros.

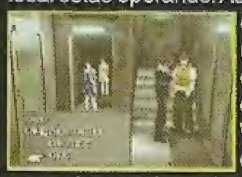
Assinado:
Cid Kramer
Diretor da Garden de Balamb"

Zell: *"Até a independência de Timber!?"*
Selphie: *"Mas e se isso durar para sempre?"*

Rinoa: (levanta-se, junto com Squall) *"Vocês são profissionais, não são? Então, não reclamem! Vamos, vamos definir o nosso grupo!"*
Watts: (levanta-se) *"Ah, bem, vocês podem deixar o recolhimento de informações comigo, sss!"* (sai correndo)
Zaun: *"Aaah... Uuuuugh. Que dor de estômago..."* (se encolhe num canto e começa a vomitar)
Rinoa: (balança a cabeça negativamente) *"Bem, acho que isso significa teremos de escolher o esquadrão que vai para a estação de televisão entre nós quatro..."*

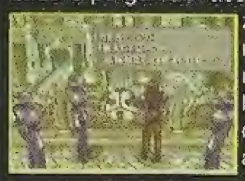


Agora você deve formar um grupo formado, obrigatoriamente, por Rinoa, Squall e mais um personagem (Zell ou Selphie). Depois disso, vá falar com Watts para saber a situação atual e como chegar até a estação de televisão. Ele diz que você deve pegar o trem local para chegar até lá, mas que, no momento, nem a linha transcontinental nem a local estão operando. Assim sendo, ele recomenda que você colha informações com as pessoas dos arredores para saber como pegar este trem. Watts então lhe dará duas opções, escolha a segunda para desembarcar na cidade de Timber.



VISITANDO TIMBER

Enquanto isso, um oficial chega na cidade e perguntam aos guardas que estão fazendo a patrulha se eles não viram alguém com roupas engraçadas colhendo informações. Um dos guardas diz que viu alguém fazendo muitas



perguntas sobre a chegada do presidente e que ele falava engraçado (você já deve ter percebido que Watts tem um cacoete, o de sempre falar "sss" no final de uma frase, algo como um sopro depois de falar). O guarda ainda conta que estranhou ele ficar insistindo em perguntar sobre as mesmas coisas. Outro guarda diz que viu um homem parecido com a descrição do primeiro guarda, que estava acompanhando 3 pessoas suspeitas recém-chegadas da Garden de Balamb. Em seguida os guardas se separam para ver se descobrem mais informações sobre estes suspeitos.

Neste momento, o trem dos Forest Owls chega a Timber. Ao descer do trem, Watts se lembra que é possível ver a estação de televisão do edifício Timber Maniacs, e sugere que você vá para lá. De dentro do trem, Zaun chama Watts gritando, pois os soldados de Galbadia estão se aproximando, e parte com o trem. Watts dá seus últimos avisos, dizendo que as ruas estão cheias de guardas e que você não poderá ficar no hotel, mas há o "Owl's Tears". Ele diz que, pelo que ele se lembra, esta é a casa de um velho que mora num canto da cidade. Notando que o trem já se foi, Watts sai correndo atrás dele (*"Espere por miiiiiim, sss!"*).

Agora você poderá andar livremente por Timber. Não se esqueça de reconfigurar todo o seu grupo (G.F.s, habilidades e magias), lembre-se que Rinoa entrou no lugar de um dos seus personagens. Ah, e como Watts disse, as ruas estão cheias de soldados, então haverá encontros aleatórios enquanto você estiver andando por Timber. Aproveite a oportunidade para estocar mais magias e melhorar as características de seus personagens com Junction. Os soldados vermelhos (Elite Soldier) têm Fire 1, Thunder 1, Blizzard 1 e Labeler (a magia usada para ver as características de um inimigo, assim como o Sense em FFVII ou Scan em FFVI), exatamente nesta ordem, para você estocar com o comando Draw. Dos soldados azuis (Galbadia Soldier), você pode conseguir, Fire 1, Thunder 1, Blizzard 1 e Cure 1.

Agora, ao descer da plataforma de onde partiu o trem dos Forest Owls, siga para a tela ao fundo, por onde você chegou em Timber pela primeira vez. O garotinho que estava em frente ao Pet Shop, agora está mais para o lado, brincando com o seu cachorrinho Luke. Assim, você pode entrar nesta loja em comprar itens para os seus G.F.s (Pet Shops vendem itens para G.F.s). Veja agora a relação de itens deste Pet Shop de Timber.

TIMBER PET SHOP

Itens da Página 1

G-Potion 200
(recupera 200 HP de um Guardian Force)

G-Hi-Potion 600
(recupera 1000 HP de um Guardian Force)

G-Returner 500
(revive um Guardian Force morto)

Pet House 1000
(Revive e cura todo o HP de todos os Guardian Forces. Só pode ser usado em lugares possíveis de salvar o seu progresso)

Writings of Magic 5000
(Faz com que um Guardian Force aprenda instantaneamente a Command Ability "Magic")

Writings of G.F. 5000
(Faz com que um Guardian Force aprenda instantaneamente a Command Ability "G.F.")

Writings of Draw 5000
(Faz com que um Guardian Force aprenda instantaneamente a Command Ability "Draw")

Writings of Item 5000
(Faz com que um Guardian Force aprenda instantaneamente a Command Ability "Item")

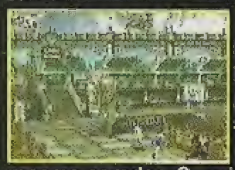
Itens da Página 2

Forgetful Grass 1000
(Faz com que um Guardian Force "esqueça", perca, uma habilidade que tenha aprendido)

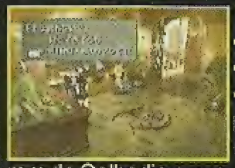
Revista de Bichinhos de Março 1000
(Permite que Angelo aprenda o Special Attack "Invisible Moon" para Rinoa)

Revista de Bichinhos de Abril 1000
(Permite que Angelo aprenda o Special Attack "Angelo Rebirth" para Rinoa)

Neste Pet Shop, compre o que achar melhor, só não deixe de levar as duas revistas de bichinhos, para ganhar os Special Moves de Rinoa.



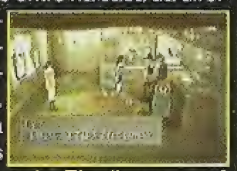
Depois de fazer as compras, volte para a tela da plataforma de trem e siga para baixo. Ao passar sobre a ponte, Rinoa nota que os trens estão mesmo parados. Seguindo para a direita daqui, você vai parar em frente ao hotel. À esquerda da tela há um Junction Shop, para upgrade de armas, mas ainda é cedo para isso, você não possui muitos dos elementos necessários. Dentro do hotel você encontrará uma garota observando um trenzinho. Se conversar com ela, poderá até dizer que este modelo é pior até que o de Rinoa (hahaha). Ao falar com a recepcionista, ela cochicha com Rinoa que ela não pode ficar ali, pois o hotel hospeda muitos homens que vieram de Galbadia e que eles prenderam todas as mães com crianças. Só o que lhe resta é salvar o seu progresso no Save Point.

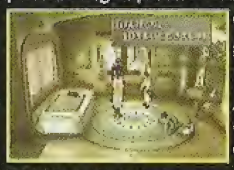


Saindo do hotel e seguindo para baixo, você encontra dois oficiais de Galbadia e dois guardas de Timber no portão de entrada da cidade. Os guardas de Galbadia ameaçam os patrulheiros de Timber, dizendo que se eles deixarem qualquer rebelde passar por ali, suas esposas e crianças podem acabar pagando por isso. Eles então começam a discutir, e é então que Rinoa interfere. Agora você enfrenta os dois guardas de Galbadia, presa fácil! Quando vence-los, os guardas de Timber agradecem, mas, apesar disso, ainda não podem deixar você passar, pois há muitos homens de Galbadia nos arredores e eles ainda estão com as mulheres e crianças. Será difícil fazer qualquer coisa até acabar a visita do presidente. Volte.

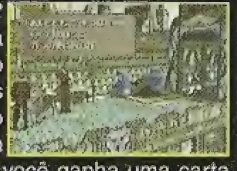
Chegando na tela da plataforma em que estava o trem dos Forest Owls, siga para a direita. Agora você estará em frente ao edifício Timber Maniacs. Entre no edifício. Verificando as pilhas de revistas logo na entrada, você vai ganhar o item Tonari no Kanojo. Entrando pelo porta da esquerda, numa sala escura, há um Draw Point bem escondido contendo a magia Blizzard 3. Na sala do fundo, a redação (mais bagunçada que a da Gamers!!), você encontrará alguns redatores. Entre duas pilhas de revistas na parte direita da tela, há mais uma revista Timber Maniacs para a sua coleção.

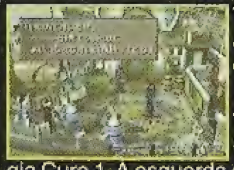
Saia do edifício e entre na casa da direita. Falando com a senhora de avental, ela pergunta se você vai para a estação de televisão a pé. Squall diz que não resta outra escolha, já que os trens não estão funcionando. Ela diz que você pode chegar pelo beco atrás de sua casa, mas que só há acesso para lá pelo Pub. Você pode dar uma olhada no beco pela janela no segundo andar. Suba e olhe pela janela. Os dois garotos tentam pregar uma peça em você e cobrar-lhe 10 gil pela olhada, mas a mamãe logo chega dá umas boas palmadas no garoto (ele ainda diz *"mas e os 10 mil gil que eu consegui outro dia?"*). Saia da casa e siga para a direita.





Notou a garota que sobe por uma escada logo que você chega? Desça por esta escada para achar o Pub. Ao descer, dois guardas vêem você, e então o atacam. Destrua-os sem piedade. Ao vencê-los, você ganha uma carta de monstro (Bueru), que um dos guardas havia tomado de um bêbado. Antes de prosseguir para o famoso Pub, pegue o Draw Point à direita da tela, que contém uma (nem tão) preciosa magia Cure 1. À esquerda da tela, há um shop para você abastecer seu inventário com itens. Veja a seguir a relação de itens (compre o que precisar e vá para o Pub).





TIMBER SHOP

Itens da Página 1

Potion 100
(recupera 200 HP de um personagem)

Hi-Potion 500
(recupera 1000 HP de um personagem)

Phoenix Tail 500
(revive um personagem morto)

Antidote 100
(Cura o Status Poison)

Eye Medicine 100
(Cura o Status Darkness)

Golden Needle 100
(Cura o Status Petrify)

Mountain Grass 100
(Cura o Status Silence)

Holy Water 100
(Cura os Status Zombie e Curse)

Itens da Página 2

Remedy 1000
(Cura todos os Status)

Tent 1000
(Revive, cura todo o HP e remove todos os Status de todos os personagens. Só pode ser usado em lugares possíveis de salvar o seu progresso)

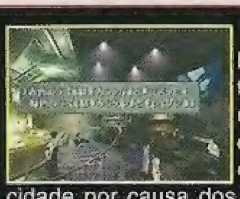
Fuel 3000
(Combustível para os carros alugados)

Common Bullets 20
(Balas para ataques comuns)

Spread Bullets 40
(Balas para ataques espalhados em todos os inimigos)

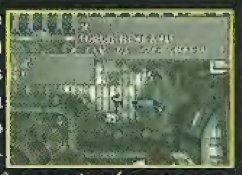
G-Potion 200
(recupera 200 HP de um Guardian Force)

G-Returner 500
(revive um Guardian Force morto)



Dentro do Pub, um bêbado está aborrecendo todo mundo, dizendo que um guarda roubou a sua carta e que os soldados de Galbadia ocuparam a cidade por causa dos grupos de resistência. Rinoa interrompe e diz que não é culpa da resistência, mas sim do presidente, que é tão cruel. Para aumentar ainda mais os problemas, o tal bêbado está caído bem na porta que leva ao beco. Chegue perto dele e escolha a segunda opção para puxar uma conversa. Ele se nega a

sair. Escolha novamente a segunda opção (das três). Squall vai oferecer-lhe uma carta e perguntar se aquela não é a que o guarda tomou. O truque parece dar certo e o bêbado fica feliz, não apenas devolvendo a sua carta, mas lhe dando também uma outra carta (Tonberi). Ele agora concorda em sair, mas está tão "de fogo" que o dono tem que arrastá-lo. Agora que a porta está livre, prossiga.



Use o Save Point para salvar o seu progresso (os garotos que tentaram cobrar pela olhada de janela estão espiando você) e continue pelo beco. Logo você encontrará uma escadaria, depois de passar por um pequeno portão. Suba e você encontrará uma grande tela de TV.

A MISTERIOSA TRANSMISSÃO

Zell (ou Selphie): *"Ah, uma tela de TV!"* (dizeres que passam na tela) *"brinGmeBAcktherelaMaLiveherelwilLnever letYouforGetabOutme brinGmeBAcktherelaMaLiveherelwilLnever letYouforGetabOutme"*

Rinoa: *"Eu tenho um mau pressentimento. O que é isso?"*

Squall: *"Esse ruído está sendo transmitido em quase todas as freqüências. A não ser que façam algo, eles não poderão fazer a transmissão..."*

Zell (ou Selphie): *"Ah, também acho!"*

Watts: (correndo escada acima) *"O presidente acabou de entrar no estúdio, sss. A segurança foi aumentada, então, é impossível entrar lá agora, sss!"* (desce)

Rinoa: *"Não podemos entrar... Ok, mudança de planos! Quando o presidente for embora, não deverá ter muitos guardas por lá, certo? Portanto, depois disso, nós entramos e mandamos nossa mensagem, isso vai diminuir o impacto, mas não há nada que possamos fazer, certo? Mesmo se nós invadirmos, né?"*

Squall: *"Não se preocupe conosco. Nós seguiremos suas ordens e lutaremos contra seus inimigos. Este é o nosso trabalho."*

Zell (ou Selphie): *"Quando você disser vá, nós iremos! Mesmo se não houver sinal de vitória."*

Rinoa: *"Isso não é bom. Seguir minhas ordens? Só porque é seu trabalho? Apenas seguir ordens, que existência maravilhosa."*

Squall: *"Diga o que quiser. Seria muito bom se você apenas usasse nossas habilidades e obtivesse resultados. Mas não parece que isso não está acontecendo."*

Rinoa: *"O-o quê? Se você tiver alguma coisa pra falar, diga logo."*

Você tem duas opções:
1) *"Certo, vou te dizer."*
2) *"Pare com isso."*

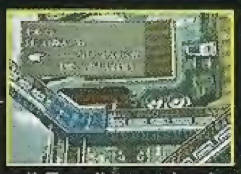
Rinoa: (se você escolher a segunda opção) *"Você não pode parar na metade, tem alguma coisa errada?"*

Squall: *"Nada importante."*

Rinoa: *"Fala. É uma ordem. Uma ordem de sua cliente."*

Squall: (continuando, ou se você escolher a primeira opção) *"Vocês estão mesmo levando isso a sério? Uma estratégia feita por 3 pessoas sentadas no chão? E depois uma quase imediata mudança nos seus planos? E o que é pior, você não pode nem se decidir sem a nossa opinião? Ponha-se no meu lugar, trabalhar com um sistema como esse, faça-me o favor."*

Zell (ou Selphie): [cochicha] *"(Ei, você está indo longe demais)"*



Mais duas opções:
1) *"...Siga o conselho."*
2) *"Não, eu vou continuar."*

Squall: (não seja tão cruel! Escolha a primeira opção) *"...Me desculpe. Eu falei demais."*

Rinoa: *"D-de certa forma... De certa forma, eu, me enganei. Eu pensei que, quando a SeeD visse, todos poderiam se dar muito bem."* (dá as costas e se afasta) *"Mas, não é tão fácil. Vocês todos estão aqui só pelo contrato. Não há razão alguma para sermos amigos."* (vira-se para Squall) *"Uh, colocaremos o plano de lado. Vamos nos separar um pouco."* (Squall se aproxima, Rinoa vira, mas não dá as costas) *"Nada de invasão, né? Deixa eu perguntar uma coisa..."* (fica de frente para Squall) *"Isso parece brincadeira de criança para você? Mas, nós levamos a sério. Mesmo que doa... nós levamos a sério."* (sai correndo escada abaixo, enquanto Selphie ou Zell sobe)

Selphie (ou Zell): (vendo Rinoa correr) *"...O que?"* (vai até Squall, a tela começa a ter uma interferência) *"A transmissão vai começar?"* (uma imagem logo aparece na tela, mostrando um palco, e a tão esperada transmissão então começa)

Anunciante: (verificando os microfones, enquanto os técnicos fazem os últimos preparos) *"Teste, teste... Teste, teste... Tes... Aah! P-povo do mundo! Vocês podem ver meu rosto!? Vocês podem ouvir minha voz!? Que emocionante! Esta não é uma transmissão online! Estamos transmitindo por ondas eletromagnéticas! Transmitindo de verdade por ondas eletromagnéticas pela primeira vez em 17 anos!"* (vira e dá um tossida) *"Hun, hun, perdão. Eu me empolguei um pouco e quase me esqueci."* (lê a pauta) *"Hoje, a estrela brilhante de Galbadia, presidente eternamente Binzer Derring, trará uma transmissão especial para o povo do mundo inteiro. E agora, presidente Derring, por favor."* (sai do palco)

Presidente Derring: (entra no palco) *"Senhoras, senhores e todo mundo que está recebendo esta transmissão."*

(abre os braços) *"Eu, presidente eterno de Galbadia, Binzer Derring, estou aqui para fazer uma proposta. Nós temos um plano para acabar com todas as batalhas e conflitos pelo mundo."*

Selphie: *"Não fale! Uma declaração de paz para o mundo."*

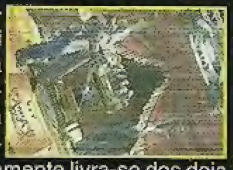
Presidente Derring: (prosseguindo, com todos aqueles gestos que um político em discurso faz) *"Porém, ao mesmo tempo, nós vemos que os líderes e cidadãos dos outros países terão uma porção de perguntas sobre a relação entre Galbadia e outros países. E é no intuito de resolver esses assuntos que eu terei discussões com os líderes de outros países. Eu gostaria de apresentar a minha embaixatriz, que atuará como minha agente e parceira nestas discussões com os líderes mundiais."*

Zell: *"Oras! Todo esse barulho por causa de uma embaixatriz?"*

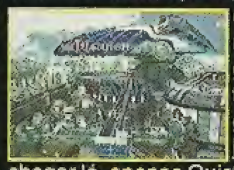
Presidente Derring: *"Ela é a Bruxa..."*

Squall: *"...Bruxa?"*

De repente, durante a transmissão ao vivo, Seifer sobe no palco com sua Gunblade, correndo na direção do presidente, que se assusta com a investida. Selphie fica surpresa: *"Ah!"*. Zell se surpreende: *"Seifer!"*. Um guarda de Galbadia rapidamente sobe ao palco e parte em direção de Seifer, que aplica dois golpes de Gunblade, eliminando o soldado. Outro deles vem e segura Seifer por trás, enquanto mais um guarda chega pela frente. O invasor aplica um chute no soldado que vem em sua direção, enquanto outro deles também chega para segurá-lo pelas costas. O guarda que levou o chute cai sobre a câmera que está filmando tudo, e a transmissão continua com a câmera caída e com interferência. Seifer rapidamente livra-se dos dois guardas que o seguravam e corre em direção ao presidente. Logo ele tem o domínio da situação, com Derring em suas mãos, e sua Gunblade na garganta do presidente. É então que Quistis também sobe ao palco. Selphie, que está assistindo a tudo com Squall, Zell e o mundo inteiro, se assusta mais ainda: *"Aah!"*. Por sua vez, Zell também se espanta com maior intensidade: *"Professora Quistis!?"*. Enquanto outro soldado de Galbadia se aproxima do palco, Quistis ordena: *"Ninguém se mexe!"*. No momento em que mais um guarda sobe ao palco, Zell, em dúvida e confuso, pergunta: *"O-o que nós fazemos, Squall!?"*. Quistis, vendo o outro soldado se aproximar, ameaça: *"Não tente nenhum movimento, certo?"*. Squall, respondendo friamente, diante da situação, à indagação de Zell, diz: *"Nós estamos sob o contrato dos Forest Owls. Isto não tem nada a ver com a gente."*. Quistis se vira para a câmera caída e diz: *"Capitão de Timber, você está assistindo?"*, e então se aproxima da câmera, *"Venha até aqui rápido! Você tem permissão! Dê-nos assistência!"*. É então que a transmissão é interrompida e sai do ar. Zell e Selphie estão muito surpresos com o ataque inesperado de Quistis e Seifer ao presidente, e esperam uma decisão de Squall. Eles então sobem as escadas em direção ao estúdio de televisão.



Agora você toma o controle do grupo novamente, sobre a passarela que leva ao estúdio de TV. Lembre-se de reconfigurar o personagem que acabou de entrar no seu grupo, no lugar de Rinoa, então dirija-se para o estúdio. Ao chegar lá, apenas Quistis, Seifer e o presidente ficaram no estúdio.



A BRUXA?

Quistis: *"Nós vamos acabar com sua tirania!"*

Squall: (para Quistis) *"O que está havendo aqui, você?"*

Seifer: (com o presidente detido) *"Você não está vendo! Vamos lá, não percebe o plano desse cara?"*

Squall: *"...plano?"* [pensando] *"(Percebo... Ele era um conhecido de Rinoa. E então ele veio?)"*

Zell: *"Entendi! Rinoa, você é o..."*

Seifer: (interrompendo Zell) *"Bastardo galinha! Cale-se!"*

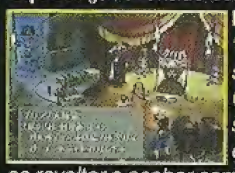
Quistis: (vira-se para Squall) *"Ele escapou da câmara de correção."*

Zell: *"Este, grande idiota bastardo!"*

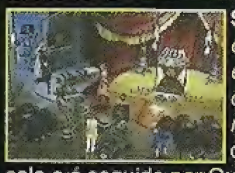
Squall: [pensando] *"(Zell, eu vou te defender.)"* [vira para Zell] *"Fique quieto."*

Zell: (interrompendo Squall) *"Professora, eu entendo! Você está levando este idiota de volta para a Garden!"*

Squall: (já revoltado com Zell) *"Pare! Cale-se!"*

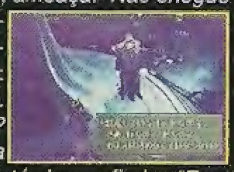


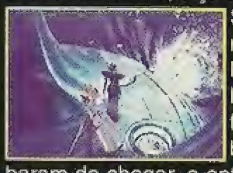
Presidente Derring: *"Estou vendo... Vocês são membros da Garden. Se qualquer coisa acontecer comigo, o exército de Galbadia vai se revoltar e acabar com sua Garden. Então, que tal me soltar?"*



Seifer: *"Agora isso ficou complicado. Hein? Que erro é este? Professora, capitão! Deixem isso comigo!"* (Seifer então leva o presidente para outra sala e é seguido por Quistis)

Ao tomar o controle de Squall, Zell e Selphie, vá para onde Seifer levou o presidente. Seifer, com Derring em seu domínio, sente a presença de algo estranho: *"!?"*. Neste momento, em um canto da sala, algo como um portal se abre e dele surge um ser, com aparência de mulher, mas que esconde seu rosto sob uma máscara e usa um longo e sombrio vestido. Ao surgir, esta mulher ironiza: *"...garotinho tolo"*, e vira-se para Seifer, que, por sua vez, ameaça: *"Não chegue perto de mim!"*. Chegando um pouco mais perto, a mulher prossegue: *"Jovem tolo e confuso. Então, você continuará? Ou fugirá? Você precisa decidir"*. Seifer ainda está desconfiado: *"Para trás!"*. Neste momento Quistis entra na sala, e a mulher sem expressar nenhuma surpresa, faz uma espécie de feitiço e lança-o contra a professora, que parece ficar imóvel. A mulher então parece dizer algumas palavras místicas: *"Ordeno que seu ser jovem se vá de seu interior. Ordeno que seu ser adulto remova-se de seu interior."*. Então continua inquirindo Seifer: *"Não encontra em você o que é correto. Você não quer ajuda? Não quer escapar deste predicamento?"*. Seifer nega-se a ouvir a estranha e misteriosa mulher: *"Cale-se!"*. A mulher se aproxima mais: *"Não há vergonha em querer ajuda. Você é apenas um garotinho jovem"*. Seifer fica nervoso: *"Eu... Não me chame de garotinho"*. Ao que a mulher de pronto responde: *"Então você não quer ser mais uma garotinho?"*. Seifer, o tempo inteiro com o presidente na lâmina de sua Gunblade, nega, exaltado: *"Eu não sou um garotinho!"*. A estranha criatura novamente parece dizer algumas palavras de efeito místico: *"Para um lugar de onde você não pode mais retornar"*. Seifer então joga o presidente, que sai correndo, e a mulher conclui: *"Agora, diga adeus para a sua infância"*. Seifer, aparentando estar em um estado de transe, alça sua Gunblade, enquanto Squall e seus companheiros entram na sala. Neste momento, a mulher faz uma espécie de feitiço que cega os membros da SeeD que acabaram de chegar, e então reabre o portal pelo qual apareceu, onde entram ela e Seifer, desaparecendo por completo...





Agora as coisas começaram a ficar mais interessantes. Seifer é levado por uma figura mística, mas para onde ele foi? Por que ela o levou? E, mais importante, quem é esta mulher? Se a aventura já estava emocionante, imagine agora. Você não pode perder a continuação da estratégia na próxima edição.

GUARDIAN'S CRUSADE

Era uma vez...

A muito tempo atrás, durante uma tempestade, uma cegonha carrega um pequeno pacote. Duas criaturas estranhas aparecem do nada e partem para cima da pobre cegonha. Durante o ataque, um raio atinge a todos no céu, e o pacote acaba caindo e desaparecendo. Um jovem cavaleiro, chamado Knight, durante uma de suas missões como mensageiro, acaba encontrando uma pequena criatura, aparentemente orfã, na floresta perto de sua aldeia. Encontrando o pequeno filhote, o cavaleiro acaba tendo uma visão, que lhe envia a mensagem de que ele deve levar a criatura para a "Torre de Deus", uma fortaleza localizada do outro lado do mundo, para entregar a criatura aos seus pais.

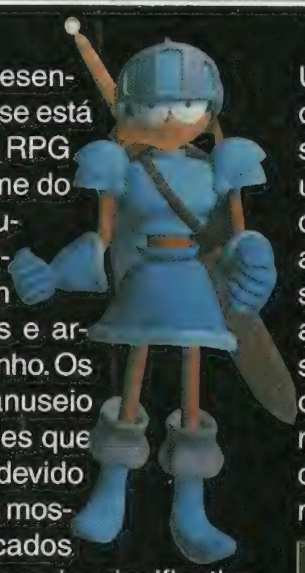
Não acreditando muito no que seus olhos lhe mostram, e antes da visão enfraquecer, uma outra mensagem lhe foi dita. Ela dizia que esta missão requer muita coragem, principalmente pelo fato de que a destruição do mundo pode depender desta tarefa. O cavaleiro leva a criatura com sigo, e graças ao ocorrido até o momento, ele amadurece e todos em sua aldeia começam valorizá-lo mais. Depois de conversar com o prefeito da cidade, o cavaleiro percebe que a tarefa que lhe foi concedida é muito importante, e ele deverá ingressar sozinho, dando início a sua aventura.

Do modo antigo

Em meados de 1999, a Activision entra grandiosa no mercado trazendo seu Guardian's Crusade, entitulado como Knight & Dragon no Japão. Visualmente o game não aparenta ser um "novo" game, e sim apenas mais "um" game que serviria apenas para complementar a grande quantidade de jogos que saem durante o ano, sendo estes sem muito prestígio entre os gamemaníacos que procuram jogos com gráficos bonitos e enredos complexos, ou seja, de boa qualidade. Os gráficos do game são completamente poligonais, sem detalhes e texturas simples. De fato não chega a agradar ninguém, mas é aí que se encaixa aquele ditado "nunca se julga um livro pela capa". Os gráficos do game foram feitos exatamente assim, de forma a transpor o estilo SD (Super Deform), como o visto nos gráficos de FFVII, quando o personagem está fora do campo de batalha.

A trilha sonora do jogo é muito boa, músicas simples que dão o clima nos momentos certos, e na dosagem certa, sem muitos rodeios. A ação do jogo não é uma das melhores, pois

ela é simples demais e não apresentam grandes complicações como se está acostumado ao ver nos games de RPG de hoje. Mas como todo bom game do gênero, você conta com a evolução dos seus personagens ao longo da aventura. Assim também como equipar acessórios, armas e armaduras para um maior desempenho. Os menus são diretos e de fácil manuseio para qualquer um, mesmo aqueles que nunca curtiram o estilo de jogo devido às dificuldades que alguns games mostram (como menus super complicados e cheios de detalhes que vão influenciar significativamente sobre o personagem).



Os diálogos do game são simples, assim como todo o game, mas ao mesmo tempo passam ação e emoção, isso levando em conta que os textos foram bem bolados e sempre encaixam perfeitamente com as situações e ações que devem ser feitas no momento. Caminhando pelas cidades ou florestas, o ângulo de visão é muito bom. A rotação do cenário ajuda bastante e ela pode ser automática ou manual. Os mapas são de grande auxílio para o estilo do game, e este aparece no canto da tela (basta apertar **Select**), ajudando bastante. Mesmo com a boa movimentação de câmera, é possível se perder facilmente de um caminho (principalmente quando se está dentro de cidades, onde tudo parece ser igual), se não estiver prestando bastante atenção.

A jogabilidade é muito boa e bem precisa nos momentos de maior necessidade. Knight anda em companhia da fada Nehani, pela qual sente um grande afeto. Como nos tempos de hoje, não poderia haver a falta de magias, mas aqui as coisas funcionam de uma maneira um pouco estranha do que já se viu. Uma das coisas mais estranhas vistas nesse game, que sem dúvida vai chamar sua atenção, são as magias usadas. Elas são "brinquedos" com, digamos, instinto assassino (alguém lembra-se de Chuck?), podendo atingir tanto você quanto seus inimigos. Falando em inimigos, os encontros com os mesmos podem ser evitados (assim como em Lunar Eternal ou SSS), basta controlar bem seu rumo e driblar os "fantasmas". Em outras palavras, o game não mostra ser um concorrente de peso em comparação a outros títulos do gênero, mas não deixa de ser divertido. A simplicidade do game vai cativando aos poucos, conforme vai se vai avançando durante a aventura.

E finalizando...

Mesmo com gráficos simples e um enredo manjado, Knight, Nehani e o pequeno Dragão (sim, é aquela criatura rosa... Acredite se quiser!) vão conquistando aos poucos. A Actvision mostra que nem sempre um bom game de RPG deve ter um enredo de peso e gráficos soberbos e detalhistas (se bem que de vez em quando chegam bem a calhar), basta ser chamativo e interessante. Mesmo sendo curto, vale a pena conferir mais esta aventura pela curiosidade e diversão, além do desafio.

PLAYSTATION

プレイステーション

GUARDIAN'S CRUSADE

ACTIVISION - CD

RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	2.6	INOVAÇÃO	1.7
SOM	3.0	DIVERSÃO	3.6
CONTROLE	2.4		

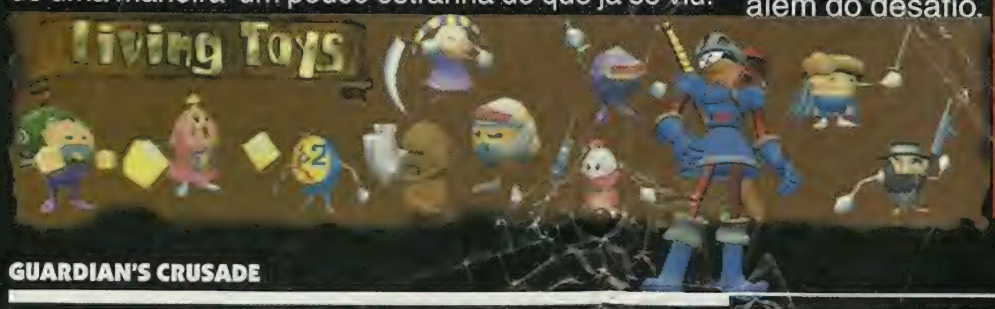
2.9

PRÓS

- Gráficos bonitos e coloridos
- Uma boa historinha para animar e dar um rumo ao game
- Desafio na medida

CONTRAS

- Poucos personagens
- A jogabilidade é um pouco lenta, mesmo para um game do gênero



ALEXI LALAS INTERNATIONAL SOCCER

Futiba no pedaço e bola no pé, este é o lema para a diversão em Alexi Lalas International Soccer. O esquema tático do game é bem inovador, permitindo mudar a qualquer momento da partida sem precisar mexer no options e deixar seu rival, caso esteja jogando com um amigo, saber qual será sua trama de jogo com a bola no pé. A jogabilidade é excelente, nem tão dura e nem tão sensível, já os gráficos são muito quadradões, mas modestos e grandes. Mas como em todo futebol de video game, sempre está presente aquela mancha que fica gritando e torcendo para você, isso mesmo, a torcida! Ela é apenas uma grande mancha desproporcional ao campo e aos jogadores (parece que os produtores não pensam em deixar o game equilibrado tanto no campo como no aspecto visual; pô, a torcida também faz o espetáculo ficar melhor do que já é, não?).

A visão do campo é muito boa, mas durante alguns lances chega a atrapalhar bastante.

Os comandos sobre os jogadores são bem objetivos, tendo um botão para cada tipo de função, até mesmo combinações. A movimentação dos jogadores é muito boa, mas as melhores cenas, sem dúvida, são as das grandes jogadas, como as cabeçadas, voleio, bicicleta, encobrimento e tudo mais que estamos acostumados a ver pela TV ou ao vivo. É nas horas de grandes lances como estes que o realismo da movimentação do jogadores, e do goleiro, são um verdadeiro show à parte. Em certos momentos destes lances, o game fica meio lentinho (uma câmera lenta, por assim dizer), tornando o lance emocionante desde o chute, ao esticamento do goleiro que só falta voar atrás da bola.

Mas todo lado positivo apresenta um negativo, certo? E como nenhum game, até agora, se manifesta à beira da perfeição, Alexi Lalas também apresenta seu lado negativo. O primeiro deles é que o game não possui os nomes originais dos jogadores (mas como já é de conhecimento de todos, apenas a EA Sports possui os direitos para tal feito); sendo este o de menos, o pior de tudo é a demora, que às vezes ocorre durante alguns chutes. Isso acaba permitindo a chegada do adversário que impede seu chute a gol. De resto, o game está muito bom e não deixa de ser uma diversão obrigatória para qualquer um, principalmente quando se está no país do futebol!

Apesar dos gráficos, a diversão que um game de futebol apresenta já é o suficiente. Mas se os games ficarem sempre saindo assim (foto), vai perder bastante a graça.

PLAYSTATION

ALEXI LALAS INTERNATIONAL SOCCER

TAKETWO - CD

FUTEBOL - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.0	INOVAÇÃO	3.2
SOM	2.9	DIVERSÃO	4.1
CONTROLE	3.9		

3.7

PRÓS

- Você pode mudar as táticas de jogo a qualquer momento sem entrar no options
- Uma ótima jogabilidade

CONTRAS

- Os gráficos, tanto da torcida quanto dos jogadores, poderiam ter ficado muito melhores
- Os jogadores são lentos na hora de chutar

PUMA STREET SOCCER

Se você procura inovações no ramo do futebol, a Sunsoft garante algo diferente, e ao mesmo tempo familiar para você. Isso você sente em Puma Street Soccer. As partidas são parecidas com as de futebol de salão, mas ao contrário destas, elas podem acontecer em lugares inusitados, como quadras de rua, perto do ancoradouro, durante a noite e até em aeroportos (assim como se percebe no nome). Mas a grande cartada do game fica pela jogabilidade, que é muito boa e flui rapidamente, exigindo pensamento rápido e habilidade com a bola no pé. Tendo apenas quatro jogadores de cada time (três na linha e um no gol), perícia é o que não pode faltar, assim também como criatividade (uma vez que o game possui comandos parecidos com os presentes no memorável FIFA 98).

As jogadas perigosas são constantes e um fato curioso é que você pode botar um efeito ferrado na bola, tornando-a bem rápida, mas tão rápida que parece até um cometa (com direito até a uma calda). Mas não é só a jogabilidade e o estilo do game que são interessantes e atraentes, diferente de todos os games de futiba, este mostra a quadra em uma cena em CG, mostrando ângulos e detalhes da mesma. Você acaba ficando por dentro de tudo, como se fosse um telespectador ao invés de apenas um jogador. O cenário de jogo ainda é complementado pela torcida, que apesar de não ser detalhada, nota-se uma pequena turma em alguns cantos balançando uma bandeira. Mas as músicas presentes durante a partida realçam o clima, sendo agradáveis, apesar de serem repetitivas. Você pode escolher entre diversos "pequenos grandes" times, assim como nosso Brasil que não poderia estar de fora. O melhor de tudo é que você não precisa ficar de "próximo" quando estiver fazendo um revezamento com os amigos. Caso tenha um par de adaptador de controles (que vem com quatro encaixes cada), será permitido jogar até oito pessoas simultaneamente, uma combinação que pode ser frutífera ou não no desempenho em quadra. Muita trapalhada pode acontecer, mas quem não arrisca, não petisca!

Mesmo com tantas novidades, o game pode se tornar chato depois de algumas partidas (digamos que depois de uns dez jogos seguidos). O pouco espaço das quadras, para quem está acostumado a correr e driblar o adversário na buscas de belos gols, pode estranhar no começo e não ficar satisfeito. Mas nem por isso a Sunsoft deixa de levar méritos pelo seu desempenho em fazer uma game inovador e interessante para quem não abre mão de uma partida. Então a ordem é jogar até não dar mais, mas cuidado com os amigos, pois o juiz, se é que ele está presente, não vai poder apartar uma briga, ok!

As cenas em CG dão um brilho extra no game, mostrando o cenário do jogo. As bolas com efeito dão um ar meio exagerado, mas é divertido! Os replays são ótimos também.

PLAYSTATION

PUMA STREET SOCCER

SUNSOFT - CD

FUTEBOL - 1 A 8 JOGADORES

GRÁFICO	3.6	INOVAÇÃO	2.4
SOM	3.5	DIVERSÃO	4.3
CONTROLE	3.8		

3.8

PRÓS

- Bons gráficos e música para embalar o clima
- Cenas em CG das quadras
- Possibilidade de até oito jogadores simultâneos

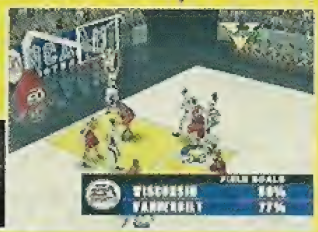
CONTRAS

- Uma variedade maior de lugares para jogar
- As jogadas rápidas podem atrapalhá-lo em certos momentos

NCAA MARCH MADNESS 99

Aparentemente a EA Sports é sinônimo de autoridade em quase todos os games esportivos do momento, sempre tentando inovar e mudar o visual de seus trabalhos para melhor. Mesmo mostrando muita capacidade, o game não muda muito em relação aos demais do gênero. Detalhes não faltam e dão um visual bonito durante o jogo, de forma a deixá-lo impressionado com o visual e ao mesmo tempo com a boa jogabilidade. Apesar da jogabilidade boa, ela ainda é meio confusa e um pouco dramática para quem não tem muito costume em se divertir no basquete. Os detalhes, apesar dos gráficos, apresentados são bons e deixam a visão perdida de vez em quando no cenário do expetáculo. A torcida tem um bom visual, e até os reservas dos jogadores são detalhados, todos sentados no banco, na espera de alguma falta para atuarem. A única coisa que ficou em falta foi o juiz (apesar dele não fazer tanta falta assim...), para retocar o realismo.

O som do game é legal, mostrando peso das batidas mas ficando muito repetitivo, se bem que em um game de verdade as músicas são divididas com outras que dão um clima de expectativa, emoção e ação. A movimentação dos jogadores em quadra é muito boa, algo já esperado, permitindo lances incríveis e até uma construção tática de ataque e defesa. É possível fazer belas jogadas ensaiadas, basta um pouco de treino, finalizadas com enterradas, lances de três pontos etc., tudo que se vê em um jogo real. A especificação dos times é bem precisa, e mesmo os times mais fracos podem possuir jogadores de alta qualidade, sabendo-se usar os lances nas horas certas e no momento certo. Os últimos segundos são sempre os mais sofridos, especialmente quando se está perdendo ou empatado com o time adversário, pois a marcação e a penetração no garrafão passam a ser quase impossíveis; é como se a dificuldade aumentasse dependendo do time que se está enfrentando. Se bem que com certos times ocorre exatamente o contrário, dificuldade no começo e facilidade no final. Mas no mundo dos esportes tudo pode acontecer, mas aqui é você que pode determinar a vitória ou derrota.



As grandes combinações de passes são um espetáculo e tanto, mas que exige muita prática nos lances e posições do jogadores.

PLAYSTATION

NCAA MARCH MADNESS 99

EA SPORTS - CD

BASQUETE - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO | INOVAÇÃO

SOM | DIVERSÃO

CONTROLE

3.8

PRÓS

Boa visibilidade da quadra, não atrapalhando as jogadas

Movimentação suave e caprichada com muitos detalhes

CONTRAS

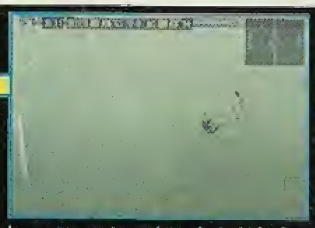
Loading extremamente demorado

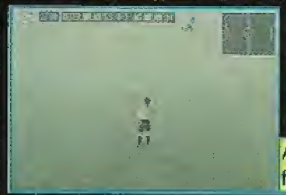
Nada de muito inovador

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SOCCER

Sem dúvida não falta bola no campo e dedo no botão. Agora o assunto é UEFA Champions League Soccer, um game de futebol mais que interessante e de visual bonito que mostra tudo (ou quase tudo) que se pode ver em uma partida do esporte favorito dos brasileiros. Assim como em FIFA, a jogabilidade é simples e só o que conta é a criatividade de quem joga. A Eidos mostra seu potencial, movendo barreiras e deixando a impressão de que não depende apenas de Lara Croft para alcançar novos limites e expandir mais ainda sua variedade de games.

Os gráficos dos jogadores são bons e simples, com movimentação suave e já conhecida: bom de se ver, bom de se jogar. Pode-se dizer que este é um dos games de futebol mais completos em termos de opções. Mas não se preocupe, elas são simples e não vão complicar a vida de ninguém, isto é, se você manjar um pouco de inglês. As opções vão das mais simples, como configurar botões e determinar se haverá impedimentos ou faltas, como também definir quanto tempo de acréscimo será incluso após o tempo regulamentar terminar. O visual nas escolhas de estádios são muito boas, mostrando o local de jogo, e permitindo que você possa escolher uma condição climática mais específica, como tempo chuvoso, nublado, parcialmente nublado, sol escaldante ou então optar pela escolha aleatória; além disso, você pode escolher a que horas começa o jogo (começo de tarde, final de tarde, noite ou deixar o computador escolher por você). O tipo da cor do gramado é você quem define também, algumas cores até meio exageradas, mas tudo em nome da diversão. Até a entrada do time em campo é uma maravilha, uma cena em CG (simples) mostra a entrada do time sendo recebida pela torcida com queima de fogos de artifício e gritos, como se fosse uma final de campeonato (e a presença de cenas é você quem define também!). Os laodings são um pouco demorados, mas compensa a espera na hora do jogo. A jogabilidade é de ótima qualidade, com resposta rápida aos comandos. O visual da torcida não é dos melhores, mas não é daqueles que se despreza a primeira vista. Os detalhes em campo não passam batido, pois até o bandeirinha aparece e levanta a bandeira na hora de impedimentos, ou seja, você deverá tomar muito cuidado com o juiz e com o bandeira! As músicas do game são de peso (batidas fortes), mas enquanto a bola rolar, você só conta com o grito da torcida. Um game simplesmente imperdível!





Até os bandeirinhas dão as caras, bem diferente dos outros games. Ponto para Eidos!

PLAYSTATION

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SOCCER

EIDOS - CD

FUTEBOL - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO | INOVAÇÃO

SOM | DIVERSÃO

CONTROLE

4.0

PRÓS

Ótima jogabilidade e muitos detalhes

Uma variedade enorme de opções que não apresentam complexbilidade

CONTRAS

Os gráficos poderiam ser um pouco melhores, quase todos os jogadores possuem o mesmo tipo de cabelo

ACE COMBAT 3
electrosphere

エースコンバット3 エレクトロスフィア

AÇÃO, DO COMEÇO AO FIM, EM COMBATES ALUCINANTES!!!

A Namco nunca usou a falta de competição nesse estilo de jogo como uma desculpa para lançar jogos mal feitos. Os dois jogos anteriores da série Ace Combat, Air Combat (nome de Ace Combat nos EUA) e Ace Combat 2, são ambos excepcionais. A companhia pode não lançar uma enorme quantidade de games para o Playstation, mas geralmente o que a Namco lança é sempre de qualidade. E isso acontece com Ace Combat 3, a segunda continuação de seu game de ação.

Jogos de tiro não precisam muito de storyline para justificar explosões de coisas, mas Ace Combat 3: Electrosphere possui um. Os outros jogos da série se ajustavam bem ao mundo real, mas o mais recente o põe em um futuro próximo, onde tudo o que você sabe sobre a sociedade mudou. O que o futuro nos reserva é um mistério, mas dá para imaginar que os avanços tecnológicos e os conflitos internacionais serão a ordem do dia.

Como as duas versões prévias do game, Ace Combat 3 é baseado em um verdadeiro combate aéreo com extrema criatividade. Por exemplo, você pode bater com sua aeronave no chão e voltar para o ar. Realismo não é definitivamente o forte do game, nem o game tem a pretensão de fingir que é realista.

Se você jogou os outros dois games da série, se sentirá em casa com Ace Combat 3. O game possui a mesma ação do arcade, onde você controla aeronaves em missões aéreas para realizar os objetivos, no chão e no ar. Mas o game melhorou na qualidade dos gráficos, a 3D engine é uma das melhores do PlayStation, com sólidos modelos poligonais, luz e sombras realistas.

PLAYSTATION

プレイステーション

ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

NAMCO - CD

SIMULAÇÃO DE COMBATE - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	3.9
SOM	3.7	DIVERSÃO	4.3
CONTROLE	3.8		

4.2

PRÓS

- Um bom nível de detalhe gráfico
- Muitas cenas de anime durante o desenrolar do game
- Uma ótima história

CONTRAS

- O barulho dos tiros são muito artificiais
- Pouco realismo

Ace Combat 3 é compatível com os controles Dual Shock e o NeGcon. O Dual Shock leva completa vantagem. O direcional normal é usado para controlar a visão, dentro e fora da cabine. Com os botões L1 e R1 você controla a velocidade do avião; L2 vira para a esquerda e R2 para a direita.

Em AC2, você podia escolher entre apenas duas operações, enquanto em AC3 sua performance nas missões conduz a diferentes caminhos. O game se caracteriza por uma história que vai progredindo conforme você vai completando as missões. Você faz parte de um grupo de força especial e luta com uma companhia chamada General Resources.

Duas das missões em Ace Combat 3 são particularmente interessantes. A primeira delas é uma missão noturna em que você tem que voar sobre a água, basicamente dependendo de seu radar para procurar instalações inimigas (Algumas instalações se localizam em ilhas, ou próximo a elas). Quando você mira em alguma coisa, as letras "TGT" aparecem em vermelho para sinalizar onde você está atirando.

A outra missão é durante o dia nas montanhas e você faz a escolta de um avião VIP. Um número de inimigos vem para cima e seu trabalho é atirar neles enquanto cuida para que o avião VIP não seja atingido. O game realmente tem um ar de Ridge Racer Type 4, das retomadas interativas após uma missão ao estilo dance music japonês.

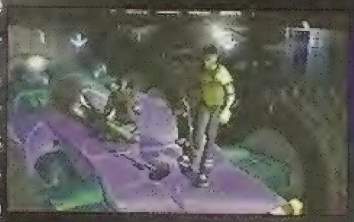
A versão japonesa possui extensos diálogos e cenas em japonês, assim, a menos que você domine este idioma, você provavelmente não entenderá o enredo. Mas isso não será problema, já que a ação é extremamente intuitiva.

Se você perdeu os outros dois games da série que revolucionaram o estilo tiro/simulador, adquira este que é o melhor dos três.

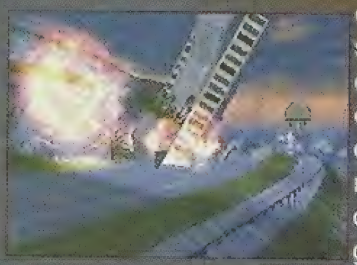
rollcage

Caos e destruição em um game de corrida jamais visto para Playstation, apresentando tudo que uma pessoa normal não se apega com o tempo, mas sim instantaneamente. Estamos falando de RollCage, um dos mais alucinantes games de corrida de todos os tempos, diferente de todos os games que já se viu, mas apresentando características de outros jogos de corrida, como Need For Speed, Twisted Metal, Ridger Racer e outros. As corridas se passam num futuro distante, com super máquinas indestrutíveis, capazes de passar por tudo ou qualquer coisa sem muitos abalos.

Os veículos são enormes (comparado ao motorista dentro do mesmo), com rodas gigantescas e não possui parte de cima ou de baixo. Devido ao tamanho das rodas, seu carro possui apenas frente e trás, podendo subir por paredes, prédios, tetos de túnel, pular rampas sem se preocupar etc., um monte de coisas que poucos pensaram em fazer. Os gráficos são muito bons, assim como os cenários, cheios de detalhes e pontos que vão mudar a cada jogada. As cenas em CG são de boa qualidade, apesar de apresentar um pouquinho de granulação (quase imperceptível). Os efeitos de luz são ótimos, principalmente quando ocorrem explosões, queda de meteoros e chuvas, um verdadeiro show.



Para tanta loucura, você deve estar imaginando como deve ser a jogabilidade; mas esta é uma das melhores jogabilidades para um game de corrida, pois ela varia muito dependendo dos percursos a serem seguidos. Falando em percursos, as pistas de RollCage possuem atalhos, tanto aéreos quanto subterrâneos, mas sempre apresentando perigo em qualquer um deles que você decida seguir. Os outros corredores são apenas parte do perigo em comparação com os que você encontra na pista. Digamos que os inimigos servem como um "pavil" para acender a bomba, pois no cenário você pode ser esmagado por prédios, torres ou pedregulhos que rolam morro abaixo, parando no meio da estrada ou pelos cantos. Não se assuste se um morro, que divide a pista, desabar em cima de você, isso vai ser constante durante todo o game.



A trilha sonora é excelente, indiscutível... Bem, ela é discutível na verdade, pois todas as músicas são underground. Quem curte tal tipo de música, se animará muito com RollCage, pois ele é tanto um jogo quanto um CD de música. Nele você pode encontrar músicas que podem estar tocando nas rádios. De um modo geral, o game é destruição, ação e emoção em alta velocidade.

Destruição sobre quatro rodas!

Voltando ao caso da destruição, que sem dúvida vai ser o chamaris do game, é emoção pura. Durante toda a trajetória da pista, vai ser possível retardar o adversário ou vice-versa. O propósito do game é o mesmo em todos os jogos de corrida, sempre chegar em primeiro, se possível, ou até chegar em terceiro lugar, no mínimo, para poder prosseguir em outras pistas. Para poder atacar o adversário, você precisa pegar armas durante o caminho (elas sempre reaparecem no mesmo lugar depois de uma volta pela pista), mas elas servem tanto para retardar o adversário, quanto para ajuda a si mesmo. Algumas delas são de extrema gravidade, podendo destruir tudo que possa estar à sua frente, ou até se voltar contra você (como é o caso do Homing Missile, que vai atrás de quem estiver na frente; mas se por acaso você estiver sozinho na liderança, seu próprio tiro pode voltar-se e ir de encontro ao seu veículo, e o resto você já pode imaginar...).

Todos os carros são máquinas de destruição móvel, assim como veículos de alta velocidade que podem chegar até a quatrocentos k/h. Estando em torno desta velocidade, ainda é possível aumentá-la muito mais, passando em cima das setas azuis

PLAYSTATION

ROLLCAGE

PSYGNOSIS - CD

CORRIDA - 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	4.6
SOM	4.7	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	3.9		

4.7

PRÓS

- Grande sensação de velocidade
- Ótimos gráficos
- Trilha sonora de primeira

CONTRAS

- Perdé-se um pouco a noção de direção após uma batida

que estão presentes nas pistas (paredes e tetos também).

As setas funcionam como um turbo extra, mas mesmo que a velocidade aumente mosntruosamente, seu carro não perde a estabilidade, e sim ganha muito mais, sem ter problemas para fazer curvas em alta velocidade. Mas tudo que é bom, dura pouco caso você dê uma batidinha em algo ou invente de subir pelas paredes e tetos. Caso ocorra algo assim, é um pé no saco estabilizar o carro novamente, e é para isso que existe um botão de retorno. Este botão serve para colocá-lo novamente na direção exata pela qual você deve seguir. Se quiser bancar o motorista profissional, tentando estabilizar o veículo, há uma grande possibilidade de perder o senso de direção (algo bem irritante quando se está liderando a corrida...). Você acaba ficando sem rumo!

Mas não é só, o assunto dos prédios que caem são motivos de sobra para se desdobrar para bancar qualquer desafio no qual você tenha tomado parte nos últimos tempos. Já imaginou-se chegando perto da linha de chegada em primeirão e de repente um prédio desaba em cima de você? Algo parecido pode acontecer com muita facilidade aqui, principalmente quando se está chegando nas últimas pistas, onde os outros corredores deixam de ser motoristas loucos, para se tornarem verdadeiras máquinas de destruição "aos primeiros colocados!" Um detalhe impressionante em RollCage são os efeitos causados por algumas armas, como avistar uma ondulação no ar (algo parecido como se alguém tivesse jogando uma pedra dentro de um lago). Algumas armas são próprias para destruir prédios, torres e grandes pedras nas encostas de barrancos. Você estará sujeito a sofrer, pois tudo que você pode fazer, os demais também pode.

Pista ou campo de batalha?

Uma pequena possibilidade que pode ocorrer é de um dos corredores ficar com instinto "destruidor", e os demais agirem com o mesmo espírito. É possível que você esteja em primeiro lugar e o segundo corredor comece a perseguir você até que algo de muito grave possa acontecer, como ser explodido com tiros de mísseis e ainda ser atingido por escombros. Em outras palavras, o segundo colocado pode esquecer a corrida para tentar ferrá-lo a qualquer custo, até que você fique completamente para trás. Devido ao clima futurista dos cenários, muita coisa estranha pode ser vista e até admirada, não chegando a ser manjado como em outros games que você vê um prédio, ou outra coisa qualquer, e nota que aquilo é igual ao que você viu em outro game. Mas nem tudo é para enfeitar ou ser admirado, os objetos do cenário são de grande utilidade para grandes escapadas e até mesmo de grande ajuda para destruição completa. Um bom exemplo disso é quando um meteoro cai em cima de você, ou um pouco à frente, durante uma curva.

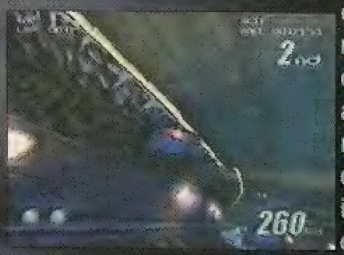
Qualquer tipo de escapada pode acontecer nos momentos de desespero, principalmente quando alguém atira em você, algum escombro desmorona (em cima de você) e um meteoro completa a obra. Grandes pulos são de grande ajuda em certos pontos, mas é possível que seu carro se esborrache, casualmente, numa parede ou qualquer coisa do tipo. Sempre o que conta é um pouco de sorte!

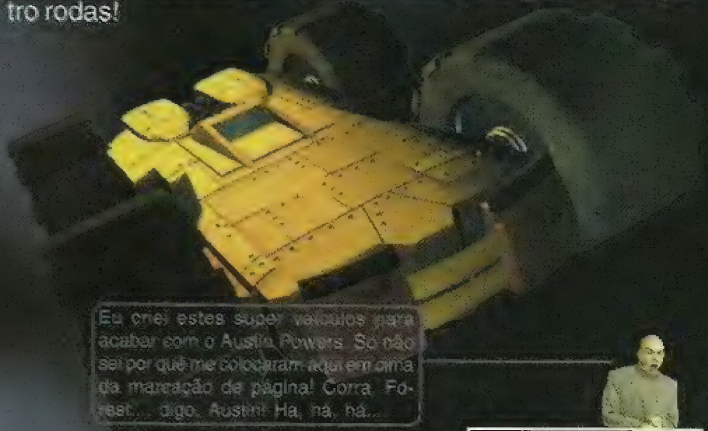
Músicas...

Sem dúvida alguma, quem curte músicas underground, vai adorar todas as músicas presentes no game. Prestando bastante atenção, você nota que as músicas não chegam ao final e recomeçam novamente, pois elas estão na íntegra! O bom disso é que você pode escutar as músicas no seu aparelho de som, porque as faixas musicais são externas, ao invés de serem internas como na maioria dos games. As músicas trazem nada menos que algumas músicas do Fat Boy Slim, EZ Rollers, Jom Skimer, Amazon II entre outros. Falando mais claramente, você praticamente compra um jogo e um CD de música, juntando o útil ao agradável!

E pra finalizar...

Um dos melhores games de corrida do gênero (será que existe mais algum deste mesmo naipe?), chegando a despertar emoção e adrenalina acima das medidas, numa corrida emocionante e cheia de desafios fora do comum. Tudo isso seguido de músicas que completam o clima em cada corrida, sempre combinando com a pista, além de gráficos bonitos e bem coloridos, tanto dos veículos quanto dos cenários. O único problema do game são o tamanho de cada pista, bem curto, mas os caminhos alternativos completam a diversão; e também a falta de um mapa. Um game simplesmente imperdível para quem procura novas emoções sobre quatro rodas!





GRAND THEFT AUTO 2 - LONDON 1969

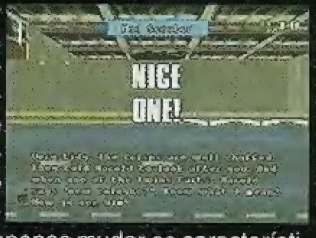
Um dos games mais politicamente incorretos do Playstation retorna em sua segunda versão.

Para quem não sabe!!! Em Grand Theft Auto você encarna um ladrão de carros, que precisa levar "encomendas" para o receptador, que lhe manda instruções através dos telefones públicos espalhados pela cidade. Mas não é só isso!!! Ao roubar um carro você pode fazer um caminho mais curto até o receptador, indo pelos becos e calçadas atropelando tudo que vier pela frente (isso inclui pombos, bancos, latas de lixo, pedestres, motoqueiros e etc...), além disso você vai cometer crimes (como assassinato ou ajudar no Tráfico de drogas), fugir da polícia e fazer uma tremenda carnificina com armas como metralhadoras, lança mísseis e lança chamas.

GRÁFICOS MEDÍOCRES, MAS MUITA VIOLÊNCIA...

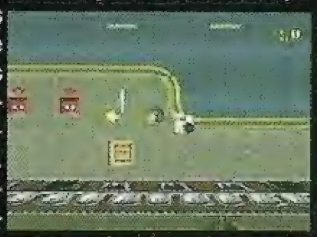
Realmente possui gráficos bem simples, basicamente um ângulo visto por cima onde mal dá para ver as pessoas caminhando pela rua e os carros também ficam bem esquisitos. O som varia de acordo com o rádio do tipo de veículo que você está roubando, isto pode ser mudado na tela de opções, aí o game acaba ficando com um único som contínuo.

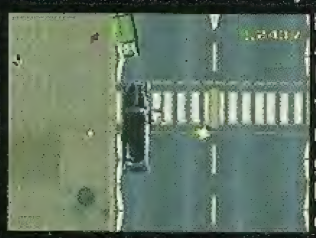
Para jogar você utiliza apenas alguns botões um para correr, outro para entrar nos carros e mais um para dar socos e atirar quando estiver armado, pois mandando bala em policiais e transeuntes você vai ganhar mais pontos no jogo. As duas versões de GTA são idênticas havendo poucas mudanças no cenário e no som do jogo. Basicamente as diferenças do GTA 2 são que possui músicas antigas para se adaptar ao ano de 1969 (como Yardbirds ou músicas de antigos filmes de espionagem), os carros também são bastante tradicionais, os ingleses dirigem do lado contrário da Rua e os policiais ao invés de dizer "You are Busted" (Você está preso, em inglês norte americano) dizem "You are Nicked" (A mesma coisa só que em inglês da Inglaterra). O jogo não possui nenhum Storyline, você apenas escolhe um dos cinco personagens existentes e sai fazendo a destruição na cidade de Londres. Não esquecendo do que para jogar GTA 2 você precisa ter a primeira versão do game, pois o segundo CD, vai apenas mudar as características do primeiro.



A pergunta é... Por que este game tão simples ficou tão conhecido? - Simples!! - Este é o único jogo para PSX, onde você está do outro lado da lei e pratica violência e assassinatos sem sentido. O game foi muito criticado nos EUA por sua jogabilidade extremamente violenta, pois por lá geralmente é necessário que se "justifique" a presença de violência exagerada, mortes, uso de drogas, cigarro, bebidas e etc... Em programas de TV, revistas, games e outras coisas.

Mas porque isso? - Porque nos EUA os jogos de videogame atingem facilmente os jovens e crianças e acredita-se que os jogos podem influenciar negativamente na educação. Nada foi cientificamente comprovado, mas mesmo assim alguns jogos são boicotados nos EUA e isso influencia muito o mercado, já que os Estados Unidos são o segundo maior mercado de games do mundo. Podemos citar vários exemplos como Carmaggedon (PC) que foi proibido em vários países inclusive no Brasil, porque o jogador com seu carro envenenado atropelava pessoas pela rua para ganhar pontos, onde idosos e mulheres grávidas faziam parte dos atropelamentos. A grande influência dos órgãos de censura americanos acabam alterando jogos que vão para o mundo inteiro, como o dançante Bust A Move para o PSX (Bust A Groove nos EUA), onde na versão americana tiraram o cigarro que o playboy Hiro fumava e colocaram uma lata de refrigerante nas mãos do personagem "Techno" Strike, que na versão japonesa bebia uma boa dose de Whisky.





Mas alguns jogos escapam desse tipo de coisa...

GTA é um game bastante divertido apesar de sua jogabilidade violenta, os personagens são engraçados como os policiais que vivem perseguindo você ou os transeuntes que fogem ao sentir a sua presença.

PEGANDO ARMAS

Para pegar armas você precisa quebrar caixotes de madeira que estão espalhados pela cidade. Existem vários tipos de armas como , pistolas, metralhadoras, lança-chamas, lança mísseis e etc...

O cenário é livre pois você pode atirar em policiais quando estiver em fuga, explodir carros ou simplesmente sair detonando tudo o que vier pela frente...

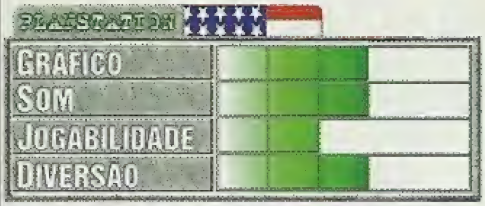
A INFLUÊNCIA DOS GAMES

Não podemos dizer que uma pessoa que joga games violentos venha a ser influenciado por eles, pois o jovem que joga já possui uma idade suficiente para compreender o que é certo e o que é errado, mas precisam do aconselhamento dos pais. Nenhuma pesquisa foi comprovada cientificamente, mas é muito fácil culpar qualquer coisa, sem fazer nenhuma análise dos fatos.

GTA é um game sem inovações, mas é divertido, embora seja bastante sensacionalista e apelativo atraindo fãs, simplesmente por sua jogabilidade violenta. Este game é para aqueles dias em que você está a fim de liberar as tensões do dia a dia como no filme "Um dia de Fúria".

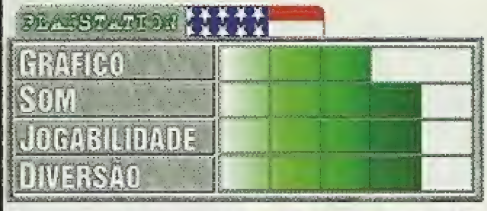
FLASH GAME

ELIMINATOR
BATALHA / ARENA
PSYGNOSIS

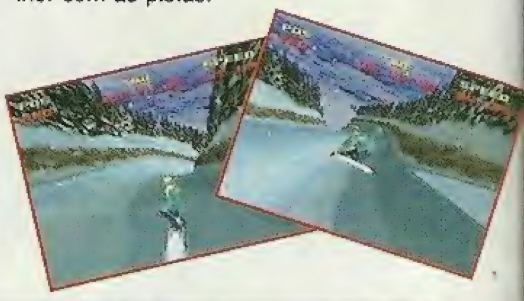


No futuro, prisioneiros de guerra são sentenciados e neste game você, é um prisioneiro de guerra que, precisa lutar por sua vida a bordo de uma máquina ao ser jogado em uma das oito arenas de combate existentes. O game é uma mistura de corrida com batalha, ou seja para passar de fase o jogador precisa destruir todos os inimigos de uma determinada área para poder avançar pela arena e finalizá-la em um tempo determinado. O ambiente poligonal é bem futurista e as arenas são bem grandes. As naves são muito parecidas entre si e existem poucos tipos para se escolher, o que afeta diretamente a diversão do game. A jogabilidade é simples, pois consiste apenas em atirar e se movimentar para desviar de ataques inimigos. Os gráficos são bons mas possuem a granulação típica de jogos de corrida usando pouco a capacidade do console. A trilha sonora é bem futurista com uma música eletrônica típica de jogos de corrida como Wipeout.

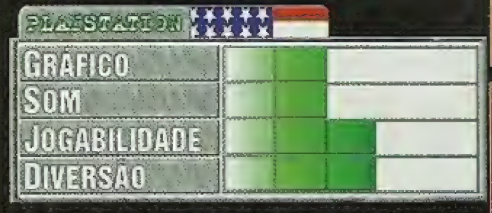
BIG AIR
SNOWBOARDING
ACCOLADE

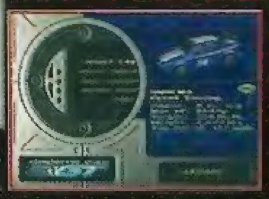


Se você curte esportes radicais e neve, muita neve... Big Air é um dos games de Snowboarding super radical. O jogo abusa dos FMV, usando cenas reais de Snowboarders para empolgar os jogadores. Existem cinco modos de jogo sendo dois para corridas e o restante para manobras radicais, como a opção Big Air onde você, ao pular de um lugar alto, precisa fazer várias acrobacias para ganhar pontos no campeonato. Existem 24 pistas de 6 países representantes (EUA, Suécia, Japão ,Escócia, Alemanha e França), além disso foram incluídos verdadeiros mestres do Snow (como Shaun Palmer) para desafiar os jogadores. Depois de escolher um personagem você pode alterar os acessórios, roupas e a própria prancha que possui marcas reais de aparelhos para Snowboard. As manobras realizadas pelos personagens são realmente autênticas dando realismo ao jogo. A jogabilidade não é complicada mas exige um certo domínio das manobras. Inicialmente o jogador pode sentir um pouco de dificuldade, mas depois de um bom treino as manobras vão se tornando mais fáceis. A trilha sonora é destruidora, pois o som do game é constituído pelo mais puro Rock'n'Roll com batadas de Surf Music e algumas delas são músicas cantadas por bandas americanas de verdade. É possível usar o controle analógico, permitindo uma maior interatividade muito melhor com as pistas.



SPORTS CAR SUPREME GT
CORRIDA
ELETRONIC ARTS





A Electronic Arts produziu um game de corrida bastante simples e sem nenhuma inovação, deixando bem inferior a outros do gênero. Os gráficos são coloridos e possuem uma granulação tão intensa que algumas vezes o jogador não sabe para que lado a curva começa e geralmente erra, o que acaba sacrificando bastante a jogabilidade. São dezesseis tipos de carros com marcas conhecidas como BMW ou Porsche e um número de pistas bastante limitado. O game não possui cenas em CG nem Replay no final das corridas e uma trilha sonora bem simples que não chega a empolgar... A diversão fica por conta das opções como compra venda e troca de carros com um amigo usando o Memory Card, copiada descaradamente de Gran Turismo, o grande sucesso da Sony. O modo para dois jogadores e a vibração do controle analógico estão presentes, mas nem assim a diversão ganha pontos... Um dos fatores que mais influenciam no sucesso de um game não é o gráfico ou som ,mas sim a diversão e por isso esperávamos muito mais de um game de corrida produzido pela Electronic Arts, pois ela não se preocupou em produzir um game que acompanhasse a evolução do gênero corrida, criando um game inferior tanto em gráficos quanto em diversão. Digamos que este não seja um dos maiores impenhos da produtora, mas há quem goste.

ROGUE TRIP: VACATION 2012
CORRIDA / BATALHA
GT INTERACTIVE

Ano 2012, o planeta Terra, após o cataclisma nuclear, sofre as suas piores mazelas como lixo nuclear, poluição nuclear, destruição da camada de ozônio, pobreza, fome... Mas quem se importa com isso!? O pessoal quer curtir as férias em qualquer lugar bom que tiver restado. Para curtir ganhar as tão sonhadas férias você precisa se tornar um automercenário e entrar em um concurso, destruir a concorrência e salvar uns turistas que vão render uma graninha para suas férias. Rogue Trip segue o estilo de Twisted Metal, contando com uma história muito divertida e cômica onde você vai dar boas gargalhadas perseguindo os turistas mais estranhos (aliens e super heróis) e usando as armas muito loucas. São onze personagens ao todo com carros muito malucos e dez arenas imensas. Os gráficos são bem coloridos e possuem uma resolução muito boa, com pouca distorção e granulação de imagem. As CGs recheiam o jogo, aumentando muito o aspecto cômico. Os carros possuem um efeito de luz muito parecido com os carros do clássico Gran Turismo. A jogabilidade é um pouco confusa inicialmente mas aos poucos se torna dinâmica. A trilha sonora é um dos pontos altos do game,possuindo algumas músicas tocadas (e cantadas) pela banda Mighty Mighty Bosstones, vindo basicamente com o Rock'n'Roll!

FLASH GAME

YU YU HAKUSHO: SUNSET FIGHTERS

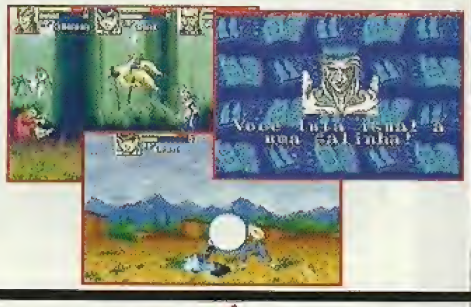
LUTA

TREASURE

MEGA DRIVE

GRÁFICO	■■
SOM	■■
JOGABILIDADE	■■■
DIVERSÃO	■■■

Para os fissurados em games de luta, a Tec Toy realiza o sonho de todo gamemaníaco brasileiro, ela simplesmente traduziu as falas e os menus do game YUYU HAKUSHO: SUNSET FIGHTERS. Um dos desenhos da terra do sol nascente que atingiu grande fama aqui no Brasil. Há alguns pequenos probleminhas nas traduções, sendo que alguns nomes não estão iguais ao do desenho, como o de Yusuke, que ficou traduzido como Urai, ou o de Kuwabara, que está como Kuwaha, mas o que conta é a intenção. O game ficou muito bom, bem divertido e cheio de ação, tudo está bem fiel ao desenho em termos de pancadaria. Você pode desferir o poderoso Leigun de Yusuke e até controlar os irmãos Toguro ou Sensui. Kurama pode manifestar sua segunda forma, Raposa Yoko, e Hiei podelançar seus ataques com as chamas negras. Os gráficos estão modestos e a jogabilidade está muito boa. O interessante do game é que dois jogadores podem jogar simultaneamente contra um único inimigo, ou até quatro camaradas se acabar na porrada, mas também poderá ser atingido pelo companheiro. Você pode mudar de plano, assim como em Fatal Fury Real Bout Special entre outros mais. Resumindo, o game ficou ótimo, com tudo que se vê no desenho. Mais um toque da Tec Toy que merece os parabéns.



HUGO

AVENTURA

ITE MEDIA

PLAYSTATION

GRÁFICO	■■■
SOM	■■
JOGABILIDADE	■■
DIVERSÃO	■■■■

Hugo, as aventuras do Troll que deve resgatar sua família de uma malvada bruxa, dá as caras no Playstation. Quem não assistiu o game jogável pela televisão (controlado pelas teclas do telefone), transmitido pela Rede Record, com sua falinha clássica "Puuuula"? Agora você poderá matar as saudades, podendo escolher entre Arcade Mode ou TV Version. No Arcade Mode você terá um pouco mais de dificuldade, podendo escolher apenas entre dois pontos do mapa. Jogando na TV Version, você pode escolher entre todas as áreas rumo ao castelo da bruxa, passando por florestas, montanhas, água, trens e até mesmo nos céus! A jogabilidade do game poderia ser um pouco melhor, mas mesmo assim, não apresentará grandes problemas na diversão. Os gráficos são grandes, assim como os do programa de TV, e por isso aparentam ser um pouco granulado. De um modo geral, Hugo agradará àqueles que participavam de suas aventuras pela TV, mas no conforto de sua casa e sem aumento da conta telefônica no final de cada mês! Mesmo sendo um joguinho simples, vale a pena conferir.

CASTROL HONDA SUPER BIKE W. C.

CORRIDA

ELETRONIC ARTS

PLAYSTATION

GRÁFICO	■■■■
SOM	■■
JOGABILIDADE	■■■■
DIVERSÃO	■■■■

Não atuando apenas nas corridas de carro, a Eletronic Arts quer começar a atuar no gênero corrida (talvez ela tenha notado o grande sucesso que a série Road Rash tenha feito ao longo dos anos). Infelizmente, Castrol Honda Super Bike World Champion (pra quê um nome tão grande?), ou simplesmente CHSPWC, não chegou a agradar tanto. O game possui gráficos muito fracos e em baixa resolução, deixando os cenários parecidos com grandes manchas quadriculadas de certos pontos de vistas, isso sem contar as quedas dos pilotos, sempre bem "durões". O pior de tudo é que as quedas são sempre do mesmo jeito, a não ser quando o infeliz faz a perna dar uma tremidinha! A jogabilidade é boa, isto é, quando feitos alguns ajustes no Options, pois pilotar a moto na raça não é para qualquer um, levando em conta a velocidade e as grandes possibilidades de se derrapar e bater no muro. Caso vire demais em uma curva, um capote corta seu barato rapidinho! O game não possui músicas durante a corrida, tirando um pouco a emoção que as mesmas costumam passar ao longo da corrida (o melhor exemplo disso é... Need For Speed). Em compensação, a abertura é muito louca e a música de abertura é animal! Mais uma vez a EA não conseguiu arrancar grandes emoções, como se esperava, mas todo mundo aprende com seus erros. Mesmo assim o game compensa para quem curte o estilo.

SPEED FREAKS

CORRIDA

ALPHA

PLAYSTATION

GRÁFICO	■■■
SOM	■■
JOGABILIDADE	■■■■
DIVERSÃO	■■■■

Game novo na parada, trata-se de mais uma corrida a la Mario Kart, onde você usa de todos os recursos nos circuitos mais loucos e cheios de surpresas que qualquer outro. Mesmo sendo desconhecido, Speed Freaks é bem divertido e cheio de desafio. A parte gráfica do jogo não agrada muito, parece que a mania SD (Super Deformed) está pegando novamente, pois os personagens são bem, digamos, quadrados, com um visual mais do que louco. Apesar de ser mais uma game de corida, apresenta uma diversão muito boa e é bem interessante. Assim como no citado primeiro game de corrida do mascote da Nintendo, em Speed Freaks você pode usar magias para tirar ou retardar seus inimigos da jogada. O melhor do game é sem dúvida a dificuldade, que ao invés de ser uma coisa simples e manjada, é bem difícil e exige muita concentração e raça nas pistas para manter seu carro. A maioria das pistas não apresentam barreiras de proteção, principalmente quando se tem pistas na beira de penhascos e rios. Mas nessa hora a jogabilidade é de grande auxílio, pois o carro derrapa demais se a curva for muito fechada. O som não é dos melhores, mas também não chega a ser dos piores. Em certos trechos de algumas pistas, você será obrigado a passar com o carro sobre duas rodas laterais, e você pode dar uma guinada no carro para fazer isso. Este game é daqueles que servem para passar o tempo em alto astral!

STAR WARS EPISODE I RACER

Mesmo que nem todos os fãs de Star Wars concordem que valeu a espera de dezesseis anos por Episode I: The Phantom Menace, é difícil falar no filme sem achar que a seqüência da corrida de podracer é um dos melhores momentos do filme. Desnecessário dizer que esta cena estelar serviu como premissa para o game de corrida.

Em Star Wars: Episode I Racer, a meta é competir em várias corridas de podracer para se tornar o vencedor da galáxia. Há oito mundos para correr, cada um com um visual próprio em três circuitos de torneio (com dificuldade crescente). A maioria das pistas são bem projetadas e desafiantes. Alguns dos mais memoráveis locais incluem os mesmos cursos de Tatooine no filme, túneis mineiros do planeta-prisão Oovo IV, um planeta de gelo e uma corrida subaqüática pela cidade submersa de Aquilaris.

Há três modos de jogo, Championship, Free Play e Multiplayer e você pode selecionar 20 podracers diferentes (incluindo o do filme), cada um possuindo sua própria aparência e atributo. Avançando no jogo, ganhando as corridas, você ganha dinheiro para melhorar o podracer em um dos sete atributos: tração, resposta nas curvas, aceleração, velocidade máxima, freio, refrigeração e reparo. Alternativamente você pode comprar peças usadas na loja de Watto por um preço mais barato que as novas, e comprar andróides para fazer a manutenção. Mais podracers são destravados ganhando as corridas fundamentais, incluindo o podracer de Sebulba, o único equipado com arma.

Há várias maneiras para controlar o podracer, para a maioria das parte basta usar as quatro setas do teclado e W para acelerar.

Como a maioria dos games de corrida, há múltiplas visões de ação. Apertando a tecla (~) durante o jogo, a visão se alternará em primeira pessoa (da cabine do piloto) e em terceira pessoa (que é por trás do podracer e a visão padrão).

Visualmente, as corridas impressionam, com gráficos detalhados e de alta resolução, dependendo do seu CPU e capacidade 3D. Como Star Wars: Episode I The Phantom Menace, requer uma placa aceleradora Direct 3D, mas como o game foi projetado para o Nintendo 64, há uma certa limitação na resolução.

O som e a música são incríveis. O barulho da multidão e comentário são bem executados e, claro, em um game de Star Wars, especialmente um game de corrida, não poderia faltar a orquestra de John Williams. Watto, o dono da loja de peças, sussura uma canção do primeiro filme Star Wars e você pode pegar Anakin Skywalker cantando a Marcha Imperial em algum ponto.

Porém, talvez na pressa de lançar o jogo junto com o filme, há algumas falhas. Primeiramente enquanto suporta jogar através de LAN, não há opção multiplayer para Internet. Não há replay para ver suas habilidades na corrida. E finalmente, as indicações no mini-mapa são quase da mesma cor e as vezes indistinguível.

Apesar de certas falhas, os fãs do filme e aqueles que procuravam uma nova opção de jogo de corrida futurística, irão gostar de Star Wars: Episode I Racer.

FICHA TÉCNICA

Classificação Final

VIDEO & SOM		GAME		EXTRAS	
Gráfico	93%	Jogabilidade	87%	Fabricante:	Lucas Arts
Efeitos sonoros	91%	Originalidade	86%	Nº de Jogadores:	8
Música	90%	Diversão	94%		

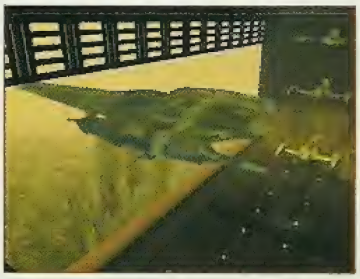
90%

REQUERIMENTOS

- Pentium 166 MMX, 32MB de RAM, Drive de CD de 4x
- Compatível com: 4MB PCI ou AGP Direct 3D

STAR WARS — EPISODE I — THE PHANTOM MENACE

Com multidões lotando os cinemas para ver Star Wars Episode I: The Phantom Menace, a LucasArts lança o primeiro game de ação/aventura com o mesmo título, seguindo o mesmo storyline.



A princípio o game parece bom, com um bom som, mas não é tudo aquilo que se esperava. O jogo segue o filme, alternando de Tatooine aos pântanos e palácio de Theed em Naboo. Mas ao mesmo tempo, diverge do filme com numerosos puzzles e uma extensa viagem no tempo.

O pior do game são os puzzles. Eles não inovam em nada, você provavelmente já os viu em vários games, de Tomb Raider a Herc's Adventures. Consistem em mover uma caixa e saltar sobre ela, encontrar e pressionar um botão, etc.

Há seções nas primeiras fases onde é necessário executar a mesma tarefa inúmeras vezes para passar uma determinada área.

Embora tenha bastante inimigos, eles possuem pouca AI (inteligência artificial) e ficam parados atirando. Seus ataques são lentos, o que permite evitar ou bloquear.

Os produtores fizeram um grande esforço para oferecer variedade no game, fazendo os jogadores lidarem com os lutadores tendo que resolver pequenos puzzles ao mesmo tempo. Você pode jogar com Obi-Wan, Qui-Gon Jinn, Captain Panaka (o guarda-costas da rainha do filme) e a própria Queen Amidala, dependendo do capítulo. Os Jedis podem usar sabres para atacar e bloquear ou executar um empurrão usando a Força. Panaka e Amidala possuem blasters, enquanto a segunda Queen Amidala tem um item adicional que pode destruir droids. Geralmente, a ação é a mesma, não importando com quem você jogue.

Os controles são um pouco lentos, com um joystick eles funcionam melhor.

Gráficos

Às vezes são deslumbrantes, outras vezes, esquisitos. O mundo do jogo é completamente 3D, mas alguns cénarios e itens (como peixes) são em 2D. Os efeitos de luz são de primeira, as cenas de vídeo parecem com o filme (embora mais granuladas) e a construção de tela é formidável.

A ação é vista de uma perspectiva em 3ª pessoa e, às vezes, a câmera dá um zoom.

Som

Sons de lightsabers, droids, aliens de Tatooine e algumas vozes de atores direto do filme (Watto, Jabba e Jar Jar Binks). Somado a isto, você tem o IMuse music system, de propriedade da Lucas, que reveste a ação com a maravilhosa música de John Williams.

No geral, Star Wars: Episode 1- Phantom Menace é um game de ação e/ou aventura mais recomendado para crianças. Os gráficos e o som impressionam, mas não crie muitas expectativas.

FICHA TÉCNICA

Classificação Final

VIDEO & SOM		GAME		EXTRAS	
Gráfico	78%	Jogabilidade	84%	Fabricante:	Lucas Arts
Efeitos sonoros	86%	Originalidade	83%	Nº de Jogadores:	1
Música	88%	Diversão	89%		

84%

REQUERIMENTOS

- Pentium 200, 32MB de RAM, Drive de CD de 4x
- Compatível com: 4MB PCI ou AGP Direct 3D

STAR WARS EPISODE I RACER

UM GRANDE SUCESSO DOS CINEMAS DIRETO PARA SEU N64

DE VOLTA PARA O PASSADO

Há vinte e dois anos atrás (o que quer dizer que você talvez nem tivesse nascido ainda e o video game estava apenas no começo), o até então desconhecido diretor, Geoge Lucas, lançava Guerra nas Estrelas, um filme sobre ficção científica com atores também desconhecidos e muitos efeitos especiais. O filme superou todas as expectativas e então foi lançada a continuação, O Império Contra-Ataca e depois, O Retorno de Jedi, fechando-se assim a trilogia, deixando o diretor George Lucas milionário e o ator Harrisson Ford (Han Solo) conhecido no mundo todo.

Com o sucesso de Guerra na Estrelas, as softhouses tentaram conseguir licença para transformar o filme em jogo. Porém, ao invés de deixar o nome e a marca para outra companhia, a Lucas Film teve a idéia de montar a sua própria divisão de games: a Lucas Arts. Desnecessário dizer que só se deram bem, tanto nos arcades, como em jogos 2D em geral, simuladores de vôo e outros gêneros. Tudo isso foi feito com a trilogia original de Star Wars: A New Hope, The Empire Strikes Back e Return of the Jedi.

Já há algum tempo foi anunciada uma nova trilogia, criando muita expectativa, e finalmente o primeiro episódio foi lançado, Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, causando filas nos cinemas, como era de se esperar. No Brasil a estréia está prevista para 24 de junho.

Com a nova trilogia, um novo universo se abriu para alguns novos títulos. O primeiro deles é Star Wars: Episode 1 Racer, baseada na seqüência da corrida de podracer (um tipo de carroça espacial) mostrada no filme. Este é o primeiro game de corrida da Lucas Arts para o Nintendo 64, e desta vez a Nintendo do Brasil (ou Gradient Entertainment) saiu na frente e lançou o jogo um mês antes do filme.

O JOGO

A adaptação e expansão da melhor cena do filme que está sendo considerado o melhor da década, assim é StarWars: Episode I Racer.

Anakin Skywalker é Darth Vader ainda criança. Com nove anos ele é escravo do comerciante Watto e busca sua liberdade correndo na Podracing, uma corrida alucinante de naves terrestres.

Você controla um podracer em um torneio a la Ben Hur... Star Wars. Cada corredor dirige um veículo com uma pequena cabine que é literalmente arrastada por duas turbinas enormes. Estes veículos atingem uma velocidade de novecentas milhas por hora (ou mais de 1400 km/h), depois de equipadas, e nunca voam mais do que alguns pés do solo. A idéia da disputa foi do próprio George Lucas, que também concebeu os podrecers.

Quando a Lucas Arts fez a primeira leitura do script do filme, a cena de dez minutos do podracer foi escolhida por unanimidade para ser adaptada como game introdutório.

Ao invés de uma simples corrida no deserto mundo de Tatooine, você tem sete planetas adicionais e mais de vinte pistas para correr.

Anakin Skywalker deverá enfrentar vinte estranhos alienígenas como oponentes (alguns exclusivos do jogo), além do trapaceiro Sebulba, que detém o único podracer equipado com armas.

A jogabilidade é bastante parecida com a de outros games de corrida futurística, como Wipeout XL, da Psygnosis e F-Zero X, da Nintendo, com exceção de que neste game não há power-ups para adquirir e você não pode usar armas ofensivas contra seus oponentes, pelo menos até que você habilite o podracer de Sebulba. Você compete em três torneios: Amateur (iniciante), Semi-Pro (intermediário) e Galactic (avançado), compostos de sete pistas cada. Se você bater, tem o direito a consertar o podracer, o que deixa o game mais interessante. Colocando-se entre os quatro melhores, você pode continuar na próxima corrida e pode ganhar dinheiro para comprar peças para reposição, andróides para consertar seu podracer ou até mesmo um veículo novo, que você precisará para segurar seus oponentes com alta IA (inteligência artificial). Chegando no mínimo em terceiro na última pista de um torneio, uma pista extra se abrirá. Terminando os três torneios você pode competir no campeonato Boonta Eve Classic. Além do modo single-player, a Lucas Arts incluiu também o two-player, com tela dividida.

Embora o jogo pareça lento no começo, após o primeiro circuito o game vai ganhando intensidade, o caminho vai se estreitando, as batidas vão se tornando inevitáveis e os oponentes só estão esperando um deslize seu para tomarem a dianteira. Você encontrará obstáculos como rochas ou grandes astronaves tão repentinamente que terá que contar com

NINTENDO 64

STAR WARS: EPISODE I - RACER

LUCAS ARTS - 96 MEGA

CORRIDA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	3.7
SOM	4.1	DIVERSÃO	4.6
CONTROLE	3.8		

4.4

PRÓS

- Grande quantidade de pistas e personagens
- Possibilidade de configurar seus Podracers
- Grande sensação de velocidade

CONTRAS

- As músicas, apesar de muito boas, tocam apenas na última volta
- A complexidade dos comandos atrapalha no começo

sua habilidade ou sorte quando não conseguir evitá-los. Mas o que faz da velocidade diversão é a combinação de uma fantástica máquina com controles fáceis. Você usa o controle analógico para guiar sua nave; o botão A para acelerar; B para frear; Z para deslizar e ajudar a fazer curvas; R para reparar dano/disparar arma (dê dois toques para disparar e use este botão com moderação, pois ele reduz a velocidade enquanto estiver sendo usado); L alterna entre Progress Bar, Perimeter Progress Loop e duas visões diferentes do mapa; C-▲ muda as 4 diferentes visões da corrida; C-▼ para uma visão por trás do podracer; C-◀ inclina o podracer para o lado esquerdo; C-▶ inclina o podracer para o lado direito; Start pausa o game.

Os gráficos não chegam a ser os melhores, mas também não há necessidade de serem. E você pode usar o Expansion Pack para melhorar os cenários impressionantes e bem projetados, incluindo vulcões, desertos e cavernas. Em especial, os circuitos Oovo IV e Ando Prime, que são muito detalhados e podem até tirar a atenção da condução de sua nave. Utilizando o Expansion Pak você terá uma resolução mais alta, mas o frame-rate fica prejudicado.

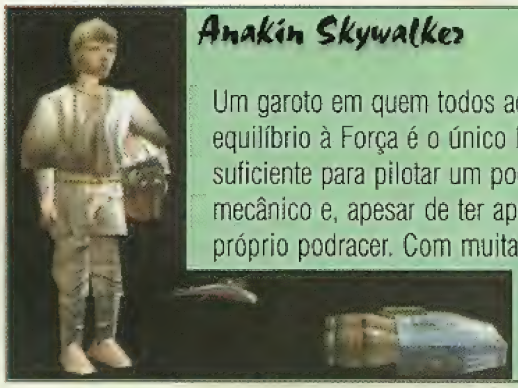
Os efeitos sonoros no game são muito bons e incluem sons originais do filme, inclusive as vozes digitalizadas dos personagens, o ronco dos motores e a fantástica trilha sonora do maestro John Williams na abertura do game e nas telas de opções. Mas a música soa como se você estivesse jogando de longe e não é constante.

O game começa muito fácil e então, de repente, adquire extremo desafio, ao ponto em que você desejará pegar o dinheiro dos prêmios e reiniciar as corridas até que as domine completamente. Sem os veículos melhorados, que precisam de dinheiro extra para conseguilos, você não terá chance contra os outros pilotos. Através de truque, pode-se usar mais algumas pistas ou um torneio no modo mirror para estender o game um pouco mais, confira na seção Pró-Dicas desta edição.

Assim, com quase nenhum ponto negativo, SW:E1R é um game incrivelmente rápido e super-divertido. Melhor que F-Zero X, do Nintendo 64 e Wipeout XL, do Playstation. Comparando com o filme, é até melhor que a cena que o inspirou.

COMANDOS

PERSONAGENS PRINCIPAIS



Anakin Skywalker

Um garoto em quem todos acreditam ser a pessoa que trará o equilíbrio à Força é o único humano com reflexos rápidos o suficiente para pilotar um podracer super veloz. É um experiente mecânico e, apesar de ter apenas nove anos de idade, criou seu próprio podracer. Com muita habilidade, consegue evitar as táticas sujas dos pilotos concorrentes.

Ebe Endocott

Entrou na corrida com a intenção de derrotar o vilão Sebulba.

Dud Bolt

Guarda-costas de Sebulba, costuma bater nos outros corredores para proteger seu mestre.

Elan Mak

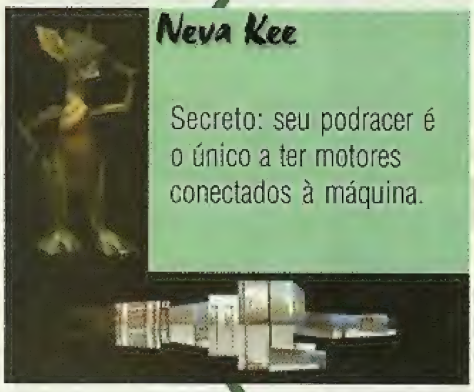
Quer vingar a morte dos seus pais por Aldar Beedo.

Gasgano

Mais um que odeia Sebulba.

Ody Mandrell

Nativo de Tatooine, é fanático por velocidade.

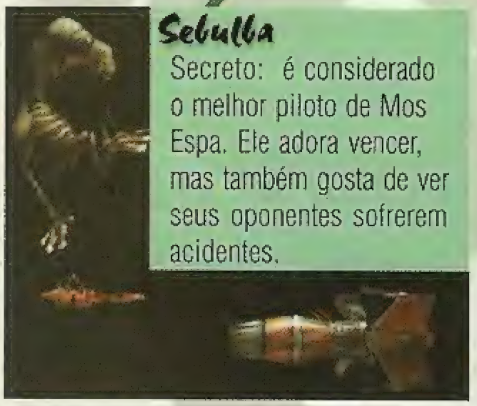


Neva Kee

Secreto: seu podracer é o único a ter motores conectados à máquina.

Aldar Beedo

Secreto: caçador de recompensas que entrou na corrida para ganhar o prêmio pela cabeça de Sebulba.

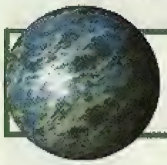


Sebulba

Secreto: é considerado o melhor piloto de Mos Espa. Ele adora vencer, mas também gosta de ver seus oponentes sofrerem acidentes.

OS PLANETAS

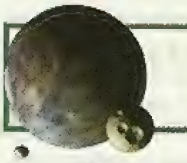
Na maior parte do jogo você pode ficar em 3º ou até 4º lugar para ir para a próxima corrida. Porém, é mais interessante ficar em um curso até obter o 1º lugar para destravar mais corredores e aumentar a dificuldade do game.



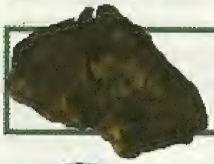
Aquilaris: um planeta totalmente coberto por água, com ilhas, corais, uma cidade flutuante e diversos túneis perigosos.

Ando Prime: um dos mais belos visuais do jogo, com percursos montanhosos e enormes gasodutos, dividindo espaço com torres glaciais e superfícies congeladas.

Mon Gazza: concentra algumas das pistas mais hostis do jogo. É um planeta poluído com chaminés de gás. Fique longe das máquinas de perfuração.

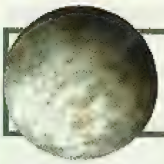


Malastare: onde se encontra a pista mais difícil do jogo, a Sebulba's Legacy, e é também construída pelo próprio Sebulba. Há muito gás metano que causa explosões nos podracers.

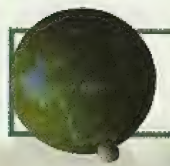


Oovo VI: planeta que serve como prisão-colônia de trabalhos forçados e possui uma pista com armadilhas explosivas.

Tatooine: cenário do campeonato anual de podracer, Boonta Classic, promovido por Jabba the Hutt, e terra natal de Anakin Skywalker. Sua superfície possui enormes desfiladeiros.



Ord Ibanna: com muita nuvem e arquitetura moderna é também um dos cursos mais difíceis do jogo.



Baroonda: planeta pantanoso, com muita neblina e um visual misterioso, escondendo geisers mortais e poços com lava incandescente.

OS CIRCUITOS

AMADOR

Ideal para você praticar técnicas de pilotagem.

Boonta: localizada em Tatooine, com muita área plana para usar turbo. Tome cuidado com as passagens estreitas e rochas.

Moon Gazza Speedway: por ser uma pista fácil, os outros pilotos se aproximarão facilmente de você. Tente ir bem nas curvas para manter a liderança.

Beedo: Uma das pistas mais bonitas do circuito, com perigosas formações de gelo e desfiladeiros. A dificuldade fica por conta do terreno escorregadio.

Aquilaris Classic: esta pista passa por pontes e túneis. Tome cuidado com as portas que abrem e fecham.

Malastore 100: possue uma curva super complicada e uma fenda onde você deverá usar seu turbo para saltar.

Vengeance: localizada em Oovo VI é muito traiçoeira. Procure evitar as pedras flutuantes.

Corrida nas Minas: cheia de acidentes, com bifurcações e equipamentos de mineração na pista. Passe com cuidado por eles.

SEMI-PRÓ

Você deverá ter treinado bastante no Amador e ter equipado seu podracer para poder enfrentar este circuito, com pistas mais difíceis e maiores.

Surken City: a segunda pista de Aquilares com as portas que se fecham. Fique atento com o super aquecimento de seu podracer e cuide de não bater para não explodir.

Hawler Gorge: o belo visual esconde perigos, como as estalagmites de gelo.

Dug Derby: aqui as curvas são mais fechadas e a pista é mais estreita. Tente ir devagar nas curvas e tome cuidado com as erupções de gás.

Scrapper's Run: a primeira corrida em Ord Ibanna. Algumas áreas não possuem guardrail, portanto, se cuide para não cair fora.

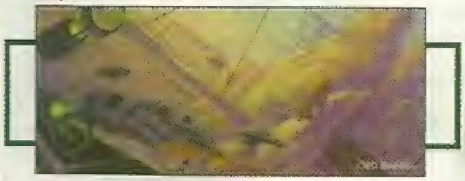
Zugga Challenge: a pista se divide constantemente e você deverá escolher o melhor caminho.

Baroo Coast: no litoral de Baroonda, com uma parte na floresta. Cuidado com superaquecimento.

Bumpy's Breakers: sobre o nível do mar, nas ilhas Aquilares, possui curvas terríveis. Só use turbo em retas.

GALÁTICO

Aqui você terá que usar toda a sua habilidade. Os podracers estarão mais velozes e as pistas não admitem erros.



Executioner: as aberturas estreitas e curvas difíceis de serem feitas fazem desta, uma pista bem complicada para dirigir. Tome cuidado com as pedras.

Sebulba's Legacy: consta que foi criada pelo próprio Sebulba, com curvas super complicadas e atalhos escondidos. Cuidado com o buraco na reta final.

Grabvine Gateway: esta parece quase impossível. Vá pelos atalhos para ganhar alguns segundos.

Andobi Montain Run: mesmo caminho da Howler Gorge (do circuito Pró) até a parte do salto, depois a pista leva a geleiras e um labirinto de túneis. Evite usar turbos nesta parte.

Detro's Revenge: cheia de torres e caminhos complicados. Você pode pegar tanto a pista de cima quanto a de baixo.

The Gauntlet: baseada na Executioner, contém uma porção extra de curvas complicadas e também algumas retas. Não tem um caminho específico, portanto, fique de olho no radar no canto da tela.

Fire Montain Rally: possui algumas curvas tenebrosas que levam a um vulcão ativo. No vulcão, procure ficar no meio da pista e se cair no magma, saia rapidamente e conserte os motores.

OS PODRACERS

Cada veículo possui seus próprios estilos e características. As capacidades estão divididas nos 7 desempenhos diferentes, que podem ser vistos em vários menus do jogo. Os desempenhos estão baseados em tração, capacidade de curva, aceleração, velocidade máxima, freio, refrigeração e conserto. Quando você começa a corrida, só 6 podracers estão disponíveis. Conforme vai progredindo, pode adquirir 23 podracers diferentes.

Anakin Skywalker: é um podracer de tamanho pequeno, tem aceleração acima da média, boa dirigibilidade e resposta nas curvas.

Ebe Endocott: de tamanho médio, um pouco lento nas curvas, oferece uma aceleração média e uma boa dirigibilidade.

Dud Bolt: de tamanho médio, apresenta dirigibilidade e resposta nas curvas abaixo da média. A aceleração é acima da média.

Gasgano: o que compensa é a aceleração acima da média. O tamanho é médio, dirigibilidade medíocre e resposta nas curvas abaixo da média.

Elan Mak: possui tamanho grande, dirigibilidade mediana, resposta nas curvas abaixo da média e aceleração excelente.

"Bullseye" Navior: tem excelente resposta nas curvas, tamanho pequeno, dirigibilidade muito boa e aceleração lenta.

Toy Dampner: de tamanho pequeno, fácil de pilotar, um pouco abaixo da média nas curvas e com aceleração lenta.

Slide Paramita: alto nível de resposta na dirigibilidade e nas curvas e aceleração abaixo da média.

Ben Quadinaros: boa resposta na aceleração, atinge grande velocidade, mas superaquece facilmente. Nas curvas, é abaixo da média e possui boa dirigibilidade.

Fud Sang: de tamanho pequeno, dirigibilidade e aceleração medianas, é um pouco lento nas curvas.

Ody Mandrell: mediano em todas as categorias e aceleração acima da média, ideal para iniciantes.

Boles Roor: de tamanho médio, com aceleração um pouco acima da média, dirigibilidade e resposta nas curvas medianas.

Bozzie Baranta: apresenta dirigibilidade abaixo da média, tamanho pequeno, aceleração mediana e boa resposta nas curvas.

Neva Knee: de tamanho médio, com a menor aceleração entre os podracers, compensa pela ótima dirigibilidade e boa resposta nas curvas.

Clegg Holdfast: fraca dirigibilidade, tamanho médio, aceleração lenta e resposta mediana nas curvas.

Mars Guo: o maior podracer do grupo, apresenta resposta excelente nas curvas, dirigibilidade razoável e aceleração lenta.

Wan Sandage: de tamanho médio, boa dirigibilidade e resposta nas curvas e aceleração abaixo da média.

Ark "Bumpy" Roose: este enorme podracer possui fraca dirigibilidade e resposta nas curvas e aceleração lenta.

Mawhonic: de tamanho grande é um dos mais rápidos. Oferece boa dirigibilidade e resposta nas curvas.

Aldar Beedo: este grande podracer apresenta excelente aceleração, boa dirigibilidade e resposta nas curvas.

RattsTyerell: de tamanho grande, tem excelente aceleração, boa resposta nas curvas e dirigibilidade um pouco abaixo da média.

Sebulba: o enorme podracer possui a maior velocidade máxima, aceleração acima da média, boa dirigibilidade e resposta nas curvas.

Teemto Pagalies: possui excelente resposta nas curvas, tamanho enorme e dirigibilidade mediana.

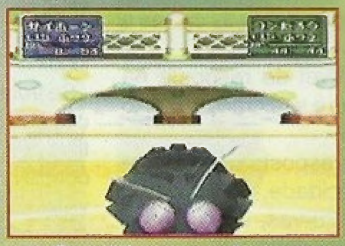
MANHAS

- Compre seus andróides o mais rápido possível. Eles mantém suas peças novas em boas condições por um bom tempo, sem eles, essas peças se quebram facilmente.
- Se você estiver tendo problemas para bater um certo level, entre na corrida e explore o seu percurso, procurando por atalhos e segredos. Às vezes eles são necessários para vencer neste level.
- Fique sempre no meio da pista e sempre na estrada para ir mais rápido pela sua menor tração.
- Tente obter tantos podracers quanto possível, chegando em 1º lugar em todas as corridas. Os novos pods lhe dão mais opções para você escolher. Experimente a todos para achar aquele que melhor se adapta ao seu estilo de jogo.
- Se você tiver com um podracer grande, use-o a seu favor. Quando estiver próximo de outros corredores, bata neles e os faça chocar contra as paredes. Isso não afetará muito sua velocidade e os deixará bem atrás de você.
- Se você finalmente acessar Sebulba, não confie completamente em seu "flamejet" para vencer as corridas. O uso desta arma reduz a velocidade.
- Para usar o turbo, quando seu podracer já estiver na velocidade máxima, segure o direcional analógico para cima até que a barra de aceleração esteja cheia, então solte e aperte o acelerador rapidamente.
- Use os turbos com cuidado para não causar um incêndio.
- Segure para frente no controle análogico para uma velocidade máxima mais alta e para trás, para curvas mais fechadas.
- Quando der um salto, aperte para trás (no controle analógico) para um salto mais longo e mais alto para você poder atirar de cima em outros podracers, e para frente para um salto mais rápido.

ポケモンスタジアム 2

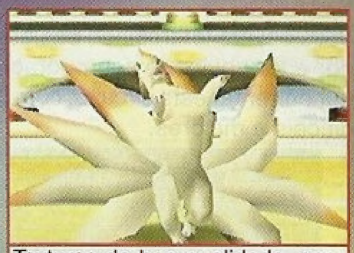
Sucesso absoluto no Japão, Pokémon (Pocket Monsters) mais uma vez chega ao console da Nintendo, trazendo novas emoções. Assim como o anterior, este ainda continua seguindo o mesmo esquema de lutas entre criaturas, bem estranhas, numa pequena arena. Mas como m toda continuação de games, haverá altos e baixos. Uma quantidade maior de criaturas fora adicionada ao game, elevando de quarenta monstros do primeiro game, para um total de 116 monstros, incluindo os antigos como o famoso e conhecido Picachu, tornando sua escolha bem difícil e ao mesmo tempo interessante devido à personalidade que cada um aparenta. Nem sempre os de aparência mais "ferradona" são os melhores, uma pequena tartaruga pode acabar facilmente com uma outra criatura cinco vezes maior que ela, isso tudo com uma única magia. Mas cada monstrinho está associado a um tipo de magia, e isso pode determinar a fraqueza ou resistência quando estiver se degladiando. Há magias que podem arrancar mais de duzentos e setenta de HP, portanto pesquise e capriche bem na sua escolha!

Os gráficos de Pokémon estão praticamente iguais ao anterior, havendo pouquíssimas melhorias. As texturas continuam com ótima qualidade, mas a parte gráfica, tanto do cenário quanto dos monstros, poderiam ter sido melhor trabalhada. A parte sonora ficou ótima, tanto nos sons de magias, gritos ou berros quanto na música (que tem um clima infantil e ao mesmo tempo cômico). Da jogabilidade não há muito o que falar, basta dar os comandos para que seu monstro comece a atacar. Mas quem curte este joguinho, deve estar pensando *"Mas como, só houve o acréscimo de mais monstros?"*, certo? Sim, houve um acréscimo de novos monstros, mas você deve notar também que há novos modos de jogo, tanto para um ou mais jogadores, chegando até a quatro jogadores no máximo, mas isso apenas nos mini games que foram inclusos. Os mini games vão lembrar bastante os que marcaram a diversão em Mario Party.



O desafio da diversão...

Há quem prefira se divertir com os amigos, em qualquer tipo de jogo, e nesse não poderia ser diferente. A inclusão de mini games foi o levantamento da diversão que se pode extrair em Pokémon, onde podemos deixar de lado o ritmo de batalhar seguidamente (algo que após alguns minutos já passa a se tornar enjoativo...). São nove mini games no total, mas há uma pequena possibilidade de haverem mais destes escondidos. Todos esses joguinhos vão testar seus reflexos, inteligência e velocidade. Há um jogo da memória onde você deve fazer as seqüências certas para não apanhar da professora com uma marreta. As seqüências vão se complicando conforme vai começando uma nova partida no joguinho. Já em outro jogo, você terá de bancar o rato de laboratório, correr e pular os obstáculos. Mas também há os games de velocidade, como cavar, se proteger de pedras com a cabeça, brincar de tortura de choque (onde você deve enviar descargas de energia para uma máquina que converterá e mandará a energia acumulada contra os outros que ficaram para trás), enfim há muita diversão.

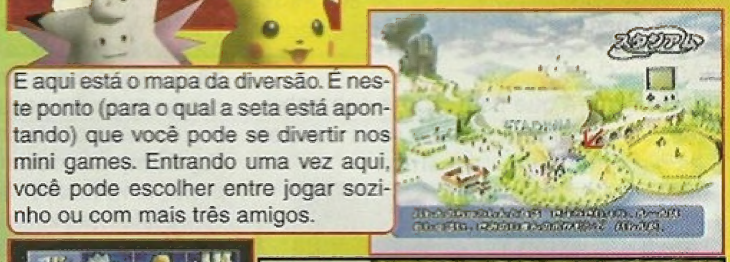


Texturas de boa qualidade, apesar dos gráficos simples, que poderiam ter sofrido melhorias e acréscimo de detalhes. O visual de alguns é bem animal!

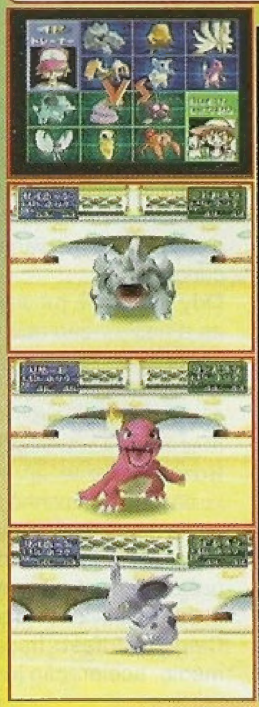
Pelo fato do game ser completamente japonês, as confusões podem ocorrer durante a escolha de opções. Mas isso não afetará muito depois de algumas escolhas e pesquisas que você, sem dúvida, fará para saber do que se trata cada uma das opções. No mapa você poderá escolher entre localidades, onde há um sala de troféus, o estádio para as batalhas, um campo para batalhar nos mini games (com possibilidade de escolher de um a quatro jogadores), o castelo onde há batalhas aleatórias (um quase Story Mode) etc.

A cria de monstros é no joguinho do Game Boy, logicamente no próprio GB. É possível que pegar a cria feita no jogo do GB e passá-lo para o N64 através de um adaptador que se encaixa na entrada do Memory Card. Infelizmente é o único jeito de criar novos monstros, chegando a tirar um pouco do prazer para aqueles que não possuem o acessório. Apenas os proprietários do primeiro Pokémon Stadium podem se privilegiar, uma vez que o acessório virá obrigatoriamente com o jogo (japonês). Para aqueles que não possuem o adaptador, resta procurar em locadoras ou fazer pedidos por importadoras, isto é, se não conseguir encontrar por aqui.

Para ataques, basta aperta o botão **A** e apertar ▲, ◀, ▼ ou ▶ para desferir um tipo de ataque. Caso aperte **B**, você poderá trocar de personagem apertando um botão específico. O Start é para desistir da luta!



E aqui está o mapa da diversão. É neste ponto (para o qual a seta está apontando) que você pode se divertir nos mini games. Entrando uma vez aqui, você pode escolher entre jogar sozinho ou com mais três amigos.



NINTENDO 64

POKÉMON STADIUM 2

NINTENDO - N/A

LUTA / ESTRATÉGIA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.6	INOVAÇÃO	3.1
SOM	3.5	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.0		

3.7

PRÓS

- Uma grande variedade de personagens
- Há mini games bem divertidos e desafiantes

CONTRAS

- Você só poderá criar novos monstros se tiver com um adaptador
- Os monstros são quase cópias entre si em relação às magias

PROMOÇÃO
"ENTRE NA ERA 128"

Nome: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ **Estado:** _____
CEP: _____ **Telefone:** _____
CIC (se menor, do pai ou responsável): _____

I - PERFIL DO LEITOR

1 - Sexo:
☐ Masculino
☐ Feminino

2 - Idade: _____

3 - Você está estudando atualmente?
☐ Sim ☐ Não

4 - Qual é seu grau de escolaridade?
1° Grau ☐ Cursando ☐ Completo
2° Grau ☐ Cursando ☐ Completo
Superior ☐ Cursando ☐ Completo

5 - Atualmente você está trabalhando? Se sim, qual sua profissão?
☐ Sim. Profissão: _____
☐ Não

6 - Qual é o valor do seu rendimento mensal?
☐ até R$ 200,00
☐ de R$ 201,00 a R$ 500,00
☐ de R$ 501,00 a R$ 1000,00
☐ acima de R$ 1000,00

7 - Você possui computador?
☐ Sim. Qual? _____
☐ Não ☐ Pretende adquirir

8 - Você tem acesso a Internet?
☐ Sim ☐ Não
☐ Pretende adquirir

9 - Indique qual(is) videogame(s) você possui ou pretende adquirir:

	Tem	Pretende Adquirir
Nintendo 64	☐	☐
Sega Saturn	☐	☐
Playstation	☐	☐
Neo Geo	☐	☐
Dreamcast	☐	☐

☐ Nenhum
☐ Outros: _____

10 - Qual é o seu gênero de jogo preferido?
☐ Luta ☐ Ação
☐ Adventure ☐ Corrida
☐ RPG ☐ Esportes
☐ Estratégia ☐ Shooter
☐ Tiro em 1ª pessoa ☐ Puzzle
☐ Outros: _____

11 - Você compra jogos com que freqüência?
☐ Diariamente
☐ Semanalmente
☐ Quinzenalmente
☐ Mensalmente
☐ Raramente
☐ Não compra

12 - Você aluga jogos com que freqüência?
☐ Diariamente
☐ Semanalmente
☐ Quinzenalmente
☐ Mensalmente
☐ Raramente
☐ Não aluga

13 - Você joga arcades com que freqüência?
☐ Diariamente
☐ Semanalmente
☐ Quinzenalmente
☐ Mensalmente
☐ Raramente
☐ Não joga

14 - Você possui Game-Shark ou outro Game Enhancer (como Action Replay, por exemplo) para o seu console?
☐ Sim ☐ Não
☐ Pretende adquirir

15 - Você assiste algum programa de video game pela TV à cabo?
☐ Sim. Qual?: _____
☐ Não

II - PERFIL DA REVISTA

1 - Com que freqüência você compra a revista Gamers?
☐ Todos os meses
☐ Quase todas as edições
☐ Uma ou outra edição
☐ Não compra

2 - Quantas pessoas costumam ler a sua revista Gamers?
☐ Só você
☐ Até 2 pessoas além de você
☐ De 3 a 5 pessoas além de você
☐ Mais de 5 pessoas além de você

3 - Cite as três qualidades principais, na sua opinião, da revista Gamers:
1. _____
2. _____
3. _____

4 - Cite o que você acha que deveria ser modificado na revista Gamers:
_____
_____
_____
_____

5 - Dê uma nota de 0 a 10 para os seguintes quesitos da revista Gamers e faça um breve comentário em seguida:
____Capa
Comentário: _____
____Visual antigo
Comentário: _____
____Visual novo
Comentário: _____
____Quantidade de páginas
Comentário: _____

BRINDE
GAMERS

The Ultimate Sports Arcade Game Center

____Preço da revista
Comentário: _____
____Game News (cobertura de eventos)
Comentário: _____
____Game News (previews de jogos)
Comentário: _____
____Game News (rapidinhas)
Comentário: _____
____Espaço do Leitor
Comentário: _____
____Pró-Dicas
Comentário: _____
____Sistema de avaliação de jogos
Comentário: _____
____Flash Game
Comentário: _____
____Multimídia
Comentário: _____

6 - Você acha que a revista Gamers precisa de alguma nova seção? Como ela seria?

_____
_____
_____
_____

7 - Além da Gamers, você compra outras publicações sobre videogames? Cite as que você costuma comprar e dê uma nota de 0 a 10 para elas:

Nacionais: _____
_____
_____
_____

Importadas:

_____
_____
_____
_____

8 - Que outras publicações da Editora Escala & Equipe Progames você costuma comprar? Dê uma nota de 0 a 10 para aquelas que você compra:

☐ Gamers Pró-Dicas - Nota: ____
☐ Almanaque Gamers Pró-Dicas - Nota: ____
☐ Gamers Book - Nota: ____
☐ Especial Shark Action - Nota: ____
☐ Gamers Golpes - Nota: ____
☐ Gamers Especial - Nota: ____
☐ Master Games - Nota: ____

9 - Use este espaço para mandar o seu recado. Escreva suas críticas, elogios e sugestões para a revista Gamers:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

PROMOÇÃO "ENTRE NA ERA 128"

Esta é uma promoção da revista Gamers, da Editora Escala, em parceria com a rede Progames, a Tec Toy e a Sports Arcade, com o objetivo de conhecer o perfil do leitor, ou seja, você, e também o seu gosto em relação aos video games e sua opinião a respeito da revista Gamers, a sua revista. O intuito desta pequisa, além de premiá-lo, é o de moldar a Gamers de acordo com a sua opinião, tornando-a cada vez mais "a sua cara". Para isso, é necessário que você responda a todas as questões com a maior exatidão possível. Apenas desta maneira nós saberemos como melhorar a revista e agradar a todos.

REGULAMENTO

1- Esta promoção é aberta para todas as pessoas residentes em qualquer parte do Brasil que enviarem suas cartas com o formulário da pesquisa preenchido para a nossa redação, com data de postagem até o **dia 30/08/99** (valendo como comprovante de data o carimbo do correio). As pessoas ligadas direta ou indiretamente com a revista Gamers não poderão participar do concurso. Mande sua carta com o formulário devidamente preenchido para:
REVISTA GAMERS - PROMOÇÃO "ENTRE NA ERA 128"
Rua Pio XI, Nº230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000

2- A apuração dos vencedores ocorrerá através de sorteio aberto ao público. O sorteio será realizado no **dia 10/09/1999, sexta-feira, às 14:00 hs.** na **Editota Escala - Rua Zanzibar, nº 711 - Casa Verde - São Paulo** e será aberto a quem quiser presenciar. A relação de vencedores será divulgada na **edição Nº44 da revista Gamers,** e os sorteados receberão seus prêmios em casa.

3- Só serão aceitas as pesquisas preenchidas por completo, sem rasuras, com letra legível e com todos os dados do participante.

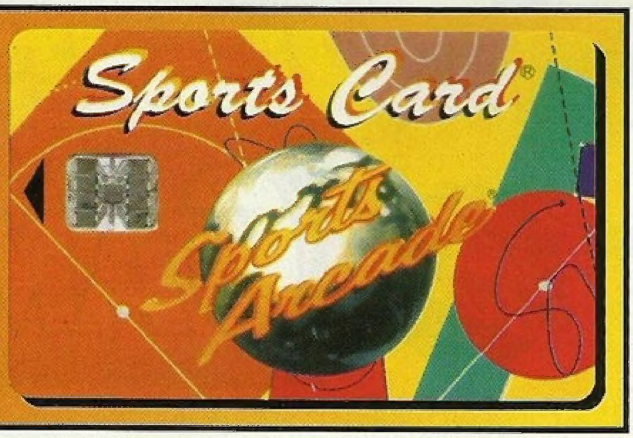
4- Cada pessoa só poderá enviar **01 (um) formulário** para participar da promoção, se a mesma pessoa mandar **02 (dois) ou mais formulários, todos serão anulados.**

5- Apenas será aceito o formulário publicado nas revistas **Gamers Nº41** e **Gamers Pró-Dicas 21**. Não serão aceitas nenhum tipo de cópia deste formulário.

6- Os prêmios serão os seguintes:
1° Colocado:
01 (um) console Dreamcast com 01 (um) jogo indeterminado;
2° Colocado:
01 (um) console Neo Geo CD com 01 (um) jogo indeterminado;
Do 3° ao 7° Colocados:
05 (cinco) CDs de multimídia da Tec Toy;
Do 8° ao 107° Colocados:
100 (cem) revistas indeterminadas com CD multimídia da editora Escala;
Do 108° ao 157° Colocados:
50 (cinqüenta) kits com revistas da linha Gamers.

BRINDE

Recorte e leve este cupom a qualquer loja Sports Arcade e você poderá recarregar o seu Sports Card com 5 jogadas prêmio.
Mas atenção, esta promoção é válida somente até 15/09/99.



PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457-Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701- (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905-Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660-Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b-Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707-L. 104-BL01-Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908-Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L-Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel .: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444